ファイナルファンタジーVII 最新ウラワザ速報!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年3月14日発行（隔週金曜日発行）第3巻第6号通巻38号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.42

1997 3/14

定価490YEN

ファイナルファンタジーVII

もっとも詳しい! 完全やり込み攻略!!

徹底攻略52ページ

期待の最新RPG大特集

GoGoRPG

ファイナルファンタジー タクティクス

テイルズ オブ デスティニー

ファイナルファンタジーIV

サガ フロンティア

特別付録 三國無双特製シール

マクロスDIGITAL MISSION VF-X COMPLETE FILE

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.42
最新ウラワザ&完全データリスト満載／ファイナルファンタジーVII攻略特集
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年3月14日発行（隔週金曜日発行）第3巻第6号通巻38号　発行人／染谷恵司　編集人／辻部雅人
発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
発売：主婦の友社

T1024572030493
©Media Works 1997
印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24572-3/14

ファイナルファンタジーVII 最新ウラワザ速報!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年3月14日発行(隔週金曜日発行)第3巻第6号通巻38号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.42

1997 3/14

定価490YEN

ファイナルファンタジーVII

もっとも詳しい! 完全やり込み攻略!!

徹底攻略52ページ

期待の最新RPG大特集
GoGoRPG

ファイナルファンタジー タクティクス
テイルズ オブ デスティニー
ファイナルファンタジーIV
サガ フロンティア

特別付録 三國無双特製シール

マクロスDIGITAL MISSION VF-X COMPLETE FILE

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
むむッ!
いくぜ!会員100億人
プレイステーション クラブ
第3回
プレイステーション・クラブのイベント企画、はじまる!
草地「それでは多数決をとります。『秘書♥草地ビューティフルコンサート』に賛成の人。はーい!」
プレイステーション・クラブでは今、今後の運営方針についての重要な会議が行われているところである。
草地「じゃあ決定ね。クラブのイベントでは絶対に私のコンサートをやること」小山「いや、それは、検討課題ということで・・・」その他大勢「あのー・・・」草地「決まり、決まり。イエーイ!では次。『クラブの看板が2流キャバレーみたいでダサイぞ』というハガキが大阪市の平井君16才から届いてるけど、そのことに関して何か意見のある人。はーい!私の似顔絵を入れるとグーンとセンスアップすると思いま~す。では次。佐伯部長からの新三姉妹企画についてね。これは却下。では次」小山「えー・・・草地さん。本日の議題は『もっと会員の皆さんに喜んでもらうために、プレイステーション・クラブは何をすべきか』なんですが・・・。例えば、会員の皆さんからの要望をもっと積極的にプレプレへ反映させていこうとか」草地「じゃあ、沖縄の松原君をはじめたくさんの方から要望のあった『ベルデセルバ戦記』の体験版とCM集の続編をVol.6に付けるってのはどうかな。ね、ナイスアイデア。さすが草地。最高♥」小山「それはすでについてます・・・。じゃあ私から意見をひとつ。えー、今まで東京でしか開催されてなかった新作ゲームイベントを札幌、名古屋、大阪、福岡の4都市でも開催するってのはどうでしょう。東京以外の皆さんには今まで悔しい思いをさせてきたと思いますし・・・」草地「あ、それ、今私が言おうと思ってたことなのにー」小山「・・・そうですか。では賛成ということで」草地「決定ね」小山「えー・・・草地さん、他に意見があれば」草地「そうねえ、会員のみんなが喜ぶことでしょう?そうだ、プレプレのキャラクターを秘書♥草地にするってのがいいんじゃないかな?それでそれでプレイステーション・クラブって名前を『クサチマニア』に変えちゃうの。みんな喜ぶぞー。すごーい。ね、ね、賛成の人。はーい!」その他大勢「あのー・・・」
ちなみに4都市のゲームイベントでは話題の新作ソフトがいち早く体験できるぞ。しかも、内容はまだ秘密だがとっておきのイベントも準備中なのだ。プレイステーション・クラブの会員だけが参加できるスペシャル企画。詳細や日時は次号で発表するぞ。乞うご期待!
プレプレ™
瓦版 かわらばん DX
2枚組の超デラックス版!
これがウワサのVol.6だ!!
メモリーバンクには「レイジレーサー」のデビルグランプリクラス選択可能データや、「パラッパラッパー」の生みの親・松浦雅也氏によるスーパープレイデータも入っている。これは凄い。
思わず欲しくなる素敵なパッケージ。ムームーしりとりもできるのだ。
定番のデモプレイもパワーアップ!「ロックマン バトル&チェイス」や「アランドラ」をはじめ10作品が勢揃い。
超目玉・超A級保存版スペシャルCD-ROM「PlayStation CM COLLECTION 2」付き。なんとFFVIIの新作CMが入ってるぞ。しかも今回はナムコのCMも強力にラインナップ。リッジや鉄拳2、ソウルエッジなど名作をチェックするチャンスだ。もちろんSCEの新作CMも目白押し。これは貴重!
なんと「ベルデセルバ戦記」の体験版まで入っている。あの「パトレイバー」の出渕裕氏がキャラクターデザインしたフライトアドベンチャーの超大作。独特な世界観、フルポリゴンの空中戦。これはもう体験するしかないぞ。
「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲーム情報を誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、ソフトによっては体験デモ、ムービーデモがいち早く見れるという特権つき。しかも人気ゲームの最強データが手に入ったりもするのだ。
ユーザー参加型ソフト開発プロジェクト「ネットやろうぜ」で集まった超優秀ソフトのデモプレイも楽しめる。中にはバイオ級のホラー、アドベンチャーやプロを唸らせるマニアックなシューティングなど傑作10本が入ってるのだ。
まだ会員じゃない人も今ならVol.6に間に合う。入会手続を急げ。
*Vol.6の発送は4月30日までに入会手続を完了された方に限ります
カベに耳あり 障子にメアリー
今月のメアリーちゃん。松沢あゆみさん22才。特技はバリ舞踊だ。
ねー、聞いたー?クラッシュを開発したマークって13才で大学生になったほどの超天才なんだけどー、六本木のキャバクラじゃバカ丸だしなんだってー。
それからねー、SCE洋ゲー担当の中山さんってねー、ムチ打ちになって湿布をクビに貼ってるんだけどー、あんまり良く効くから銘柄を調べたら馬用のだったんだってー。
あ、これは絶対秘密だからねー。ペラペラ。

ホスト小山の業界すき間通信
ほう、ほう。今月も楽しい話が集まりましたね。
☆「クーロンズ・ゲート」の美少女・小黒の靴ひもは独立したポリゴンでできています。結ぶだけで1ヶ月もかかりました。担当は目の下にクマをつくりながら完成を喜んでいます。・・・彼はそのシーンが0.5秒も写らないことをまだ知りません。（SME）
☆「峠マックス」を何度もプレイしていると、突然ウシが飛んで来ることがあります。ご注意ください。（アトラス）
☆「三国無双」のポリゴン格闘はモーションキャプチャーだけで5日間もかけた力作です。でもその間ずっと中腰で演技指導していた開発者のO氏はすっかりぎっくり腰になりました。お見舞い申し上げます。（光栄）
秘書♥草地の耳の穴広場
「クリスマス&お正月大プレゼント」にめちゃくちゃたくさんのご応募ありがとう。抽選はもうすぐ。お楽しみに！
☆年末のデカ靴下欲しかったけど、そのために3台目のPSは買えない。悲しい。次のプレゼントは靴下にして。（東京都・五味健一）
☆Vol.5ではせっかく特別にCM COLLECTIONをつけたのだから、会員の投票でCMのNo.1を決めるようなことをやって欲しかったなー。（静岡県・増田雄亮）
☆友達とカラオケに行ったときに「Jumping Flash!2」の「ラップ・ラ・ムームー」を歌いたいのですがカラオケには入っていません。何とかならないでしょうか？（東京都・斧田康二郎）
意見・アイデア・ご要望、なんでもかんでもOK！
〒162 東京都新宿区市谷本村町1−1住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ耳の穴係」までね〜。
秘書♡草地の今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ。
DESTRUCTION DERBY 2
レーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
ネジコン対応
絶賛発売中
Publishd under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
走って壊してストレス発散！
MACROSS DIGITALMISSION VF-X
3Dシューティング
標準価格6,800円（税抜）
アナログジョイスティック対応
絶賛発売中
©1997 BIG WEST ©1997 BANDAI VISUAL
変形モードに注目！これだけでも遊べるわね。
クーロンズ・ゲート
超3次元迷宮遁走
予定価格7,800円（税抜）4枚組
絶賛発売中
©1996 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.
想像を絶するCGへのこだわり。…凄いわ。
三國無双
3D武器対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©1997 KOEI CO.,LTD.
光栄初の超リアル3Dポリゴン格闘！
ナムコミュージアムVOL.5
バラエティ
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©1996 NAMCO LTD.
今回は名作5タイトル。面白さ保証付き！
@ロケ地：プレイステーション・クラブ 超会議室
というわけで、さあ入りましょ。
＊プレイステーション・クラブ 入会の手引き＊
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cmCD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円（送料・振込手数料・税金込）。入らないとソンしちゃいますよ。
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ投函。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレと会員証がお手元へ！（別々に届く場合もあります）
〒162 東京都新宿区 市谷本村町1−1 住友市ヶ谷ビル11F 「プレイステーション・クラブ 入会係・第3回」行
1.氏名（ローマ字フリガナ） 2.性別 3.生年月日 4.郵便番号、住所 5.職業 6.電話番号 7.好きなゲームジャンル 8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む） 9.プレイステーション購入時期 10.この広告を見た雑誌名
はがきの書き方
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

もっとパワフル。
ますます派手になった大技に、迫力あふれる奥義も新登場。新キャラも加わって断然パワーアップした
格闘モード。
TOBAL 2
トバル2
TM
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SQUARESOFT
©スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

PlayStation
とことんスリリング。
冒険の世界がグンと広く美しく進化。トリックや仕掛けもさらに充実し、とことん冒険度がアップした
クエストモード。
TOBAL 2
トバル2
TM
キャラクターデザイン：鳥山 明
アナログコントローラー完全対応／価格未定
'97年春 発売予定

the real gardian of the universe
シューティングを超えた。
だけじゃない!!
シネマティックシューティング
ガメラ2000
'97年4月25日
発売予定!!
標準価格5,800円(予価・税抜)
すべてがドラマティックな演出で構成された新次元シューティングゲーム「ガメラ2000」。何者かによって、奪われたギャオス遺伝子を奪回すべく特殊部隊出身ジャック・モートンは遺伝子学者椋木リサ、そしてガメラとともにTOKYO SAN FRANCISCO、HAWAII、HONG KONG等を舞台に闘いを繰り広げる。ムービーは二カ国語(日本語、英語)選択可能。また2Pタッグプレイも楽しめる。
臨場感溢れる怪獣バトル等。シューティングの概念を打ち破る数々の演出と構成。
世界の都市を舞台にガメラとともに戦う超美麗高速フルポリゴンシューティング。
バラエティに富んだステージ進行。ガメラの援護なしで挑むエアロバイクステージ。
ゲームでしか味わえない完全オリジナルストーリーによるネオガメラワールド。
最新映像技術を駆使した実写+CG合成によるインタラクティブムービー。
DAIEI DIGITAL ENTERTAINMENT
発売元:大映(株)映像事業本部 マルチメディア室 〒105 東京都港区東新橋1丁目1番16号徳間書店ビル4階
販売元:ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント(株)
開発元:デジタルフロンティア
PlayStation
© 大映株式会社 ©TYO Productions Inc. ©Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©大映 NHFN/1996
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニーエンターテインメントの登録商標です。

電撃PlayStation

CONTENTS & GAME INDEX

1997 3 14
Vol.42

巻頭特報

電撃特報1
●独占スクープ! 美少女キャラ満載の痛快アクションが華麗に登場!!
超光速グランドール ……8

電撃特報2
●『レイノス』『ヴァルケン』の流れを汲むシリーズが3Dで新登場!!
重装機兵ヴァルケン2 ……12

●本格的人工知能を搭載した、TVで育てるペットソフトが待望の初公開!
がんばれ森川君2号 ……16

●『2』になって飛躍的にパワーアップした最先端格闘ゲームを見よ!
TOBAL2 ……20

●こんなの初めて! 常識破りの革新的3D格闘いよいよ発売直前!!
ブシドーブレード ……24

総力攻略特集

●攻略終盤編と究極リミット技、ウラワザ速報などのお得情報満載!
ファイナルファンタジーVII ……30

ワールドマップチャート ……31
ストーリー攻略 ……32
戦闘講座 ……60
ウラワザデータベース特別版 ……78

続々出てくる注目RPGの最新情報 GoGoRPG

ファイナルファンタジータクティクス ……88
テイルズ オブ デスティニー ……94
ザガ フロンティア ……98
ファイナルファンタジーIV ……100

人気タイトルを徹底チェック! 攻略Station

ナムコミュージアムVOL.5 ……106
クーロンズゲート ……112
トゥームレイダース ……116
プリンセスメーカー ……120

美少女ゲームはここにおまかせ 電撃PlayStation-G

ネクストキング ……182
エーベルージュ ……186
初恋ばれんたいん ……190
Nonstop! ときめきメモリアル ［●栗原みきこさんインタビュー、PS版・アーケード版最新情報満載］ ……192

別冊付録

●発売直前で人気急上昇の究極の3D・STGをまるごと一冊にパック!
マクロス DIGITAL MISSION VF-X コンプリート・ファイル

新作ソフトレビューtheDEEPER ……138
ビックリPS新記録 ……142
[読者イラスト]4色奴隷 ……144
電撃プレイクエスチョン ……147
ウラワザデータベース ……157
[まんが]三國無双はじめて物語 ……159
電撃コラムス ……163
[読者ページ]PSの奴隷 ……167
読者アンケート ……178
読者プレゼント ……179
新作SoftStation ……201
NEXT WAVE? ……214
電撃ランキングステーション ……216
PS移植化計画Ver.2.0 ……217
電撃NEWS STATION ……218
次号予告+広告インデックス ……223
新作ソフトスケジュール ……224
[とじ込み付録]三國無双シール

ゲームインデックス 50音順

あ
あかずの間 ……213
AZITO-アジト- ……140,156
アンジェリークSpecial2 ……207
IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER ……211
エーベルージュ ……186
NBAジャムエクストリーム ……140

か
ガメラ2000 ……209
がんばれ森川君2号 ……16
Cat The Ripper〜13人目の探偵士〜 ……211
クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－ ……112
激烈パチンカーズ ……140
CONTRA legacy of war ……205

さ
サガ フロンティア ……98
ザ・マッチゴルフ ……211
三國無双 ……138,147,159
THE UNSOLVED(ジ アンソルブド) ……211
重装機兵ヴァルケン2 ……12
スターファイター3000 ……139
スタンバイ Say You! ……211
スペースジャム ……140
ゼロヨンチャンプDooZy-J ……202
全日本GT選手権 MAX Rev. ……141

た
ダービージョッキーR ……140
ダカール'97 ……213
WWF イン・ユア・ハウス ……139
超光速グランドール ……8
テイルズ オブ デスティニー ……94
デストラクション・ダービー2 ……139
天下制覇 ……140
トゥームレイダース ……116
ときめきメモリアルSelection藤崎詩織 ……193
ときめきメモリアル対戦とっかえだま ……193
ときめきメモリアル〜forever with you〜 194
TOBAL2 ……20
ドラエモン2 SOS!おとぎの国 ……140
ドラゴンナイト4 ……150
トレジャーギア ……212

な
Nage Libre ナージュ・リーブル〜螺旋の相剋〜 ……141
ナムコミュージアムVOL.5 ……106,139
ネクストキング ……182

は
ハイパー3Dピンボール ……141
パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVol.1 ……213
初恋ばれんたいん ……190
PAL－神犬伝説－ ……214
ファイナルファンタジーVII ……30
ファイナルファンタジータクティクス ……88
ファイナルファンタジーIV ……100
ファイロ&クロード ……213
ブシドーブレード ……24
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……120
Blazee&Blade〜Eternal Quest〜 ……201
ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜 ……210
宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー ……139
BOYS BE…恋のゆくえ ……204

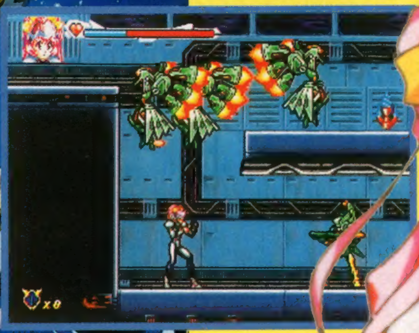
ま
マクロスDIGITAL MISSION VF-X ……別冊付録
マジカルホッパーズ ……141
マッドストーカー ……208
マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜 ……211
メタルエンジェル3 ……206

ら
ラスベガス・ドリーム2 ……140
LOVE GAME'S〜わいわいテニス〜 ……154
るろうに剣心〜明治剣客浪漫譚・十勇士陰謀編 ……212
レシプロヒート5000 ……210

わ
ワイルド アームズ ……152

電撃特報 1

アニメーション



ちょっとドジなヒロイン
天樹ひかる

超光速グランドール

©1997 長谷川勝巳／あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル

と2D・ACTの最終形態がここに!

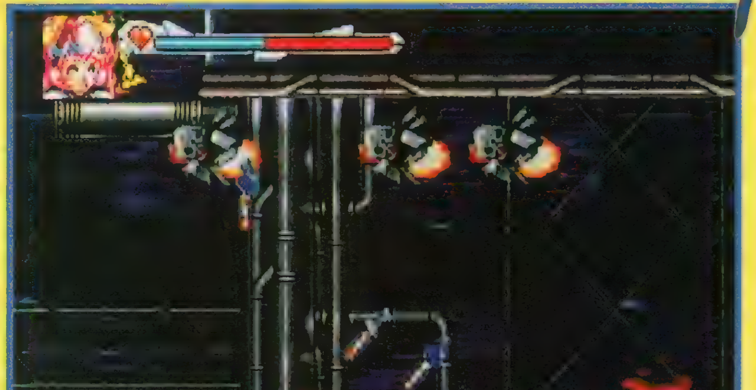
超光速グランドール

ジャンル	ACT	価格	¥5,800 限定版:¥7,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック予定)
発売日	6月予定		

アニメーションの持つストーリー性&キャラクター性、そして、ゲームの持つACT性。これら2つの魅力がバッチリと楽しめる「超光速グランドール」、ここに登場!!

ひかるのライバル

シギル



グランナース王家の血を継ぐヒロイン

天樹ひかる

天才発明家である天樹博士の一人娘。アニメや少女マンガが好きな普通の16歳の女の子だが、ある日、謎のロボット・グランナイトと出会い、異星人の侵略者たちと戦うことになる。実は彼女は、地球人ではなく、10年前に異星文明、グランナース王家から逃げ延びてきたシャイナ姫なのだ。なお、地球に飛来した際にグランナイトによって記憶を封じられたため彼女はそれを知らない。

CV:岩男潤子

──この役の感想・見どころは?
岩男：マイペースでドジだけど、とにかく元気！ メガネっ娘なところも全部好きです!! ひかるちゃんに元気を分けてもらって、明日もがんばろう！ 見どころは、いろいろあるけれど、なんといっても「叫び」です。あと、グランドールの決めゼリフかな?

CV:森川智之

──役の感想・見どころは?
森川：もっと活躍できればいいんですけどね〜。名前がちゃんとつくようにかわいがっています。見どころといえば、戦う声優・森川智之が、戦わないキャラを演じているところでしょうか……（笑）。

明るくさわやかな、ひかるの学校の先輩。もちろん、ひかるのあこがれの人でもある。彼もひかるのことが好きらしく、彼女の正体を知ってもそれまでの態度を変えようとしない。それどころか、彼女を助けようとして危険な行動に出ることも……。

ひかるが慕う先輩

ひかるの父母

CV:安井邦彦・水谷優子

2人とも博士号を持っている。地球では有名なサイエンティスト。幼いころ地球に漂着したひかるを拾い、育て上げた。独自の研究でひかるの正体にある程度気づいてはいるものの、ひかるのことを思ってか、本人には話していない。

ひかるを襲う謎の集団

フリードシャルフ率いる軍団。惑星ごと破壊することも可能な攻撃力を秘めた宇宙戦艦を居城とする。グランナイトに秘められた超パワーを奪わんと、ひかるをつけ狙う。異星文明、グランナース王家を滅ぼしたのも、この軍団の仕業なのだ。

フリードシャルフ

グランナース王家を滅ぼした軍団を率いる。およそ20歳という若さで軍を率いることになったフリードだが、正面からの戦いを好む。情熱家にて、自信家。

ペオース

フリードシャルフの配下の1人であり、幹部クラスの人物。謀略を好む、卑劣な性格。また、動作やセリフの端々にカマっ気が見え隠れする、正体不明の存在である。地球年齢に換算して、およそ40歳くらい。

CV:大塚明夫

——役の感想・見どころは？

大塚：グランナイトもやっているんですが、なんといってもペオースです。もう、出ている間中では、そのすべてが見どころだ！ といえるくらいのものですね。

ひかるを巡る青春・ロボットACT

大好きな先輩に憧れる、普通の女子高生だったひかるの前に現れた敵。それまでの平凡な高校生としての生活を捨てて、グランドールとなって戦いの場に身を投じるひかる……。なぜ、何のために、自分は人を傷つけなくてはならないのか？ そんな葛藤の中で徐々に明らかになる、彼女の出生の秘密!! まるでアニメを見ているかのような展開で繰り広げられる『超光速グランドール』。これはもう、新たなエンターテイメントといえるかも知れない!! なおラジオドラマも、ＴＢＳラジオ・毎週日曜日24:30の「岩男潤子のプクプク・ペンギン・パーク」内で絶賛放送中。３月25日には、ストーリーの第１部がラジドラＣＤ－ＲＯＭ Vol.１として発売予定。ゲームの前に、まずはこちらを試してみては？

ひかるを狙う敵

フリードシャルフの配下で、17歳くらい。組織の中では幹部クラス。幼い頃から戦士としての教育を受けてきたためか、プライドが高く高圧的、加えて融通の利かない性格。その年齢を利用して、ひかるの学校に潜入、グランナイトの持ち主を探る任務についている。任務に忠実だが、汚いやり方を好まないために、ペオースと対立することも……。

CV:宮村優子

——役についての感想・見どころは？

宮村：私にとっては非常にめずらしい役だったので、うれしかったですね。この役の見どころは、強がっていて、自分を過信しているけれど、実はいいヤツ。でも、素直になれない……、そんなところですね。

シギル

電撃特報2

迫力のロボットACTが、大幅にリニューアルされPSで登場!!

メガドライブ、SFC、そしてSSと、多機種で展開している横スクロールACT『重装機兵』シリーズ。その最新作が、完成された世界観はそのままに、3D・STGへと姿を変えてPSに登場！ 4度目の壮大なスペースオペラが今、幕を開ける!!

ヴァルケン

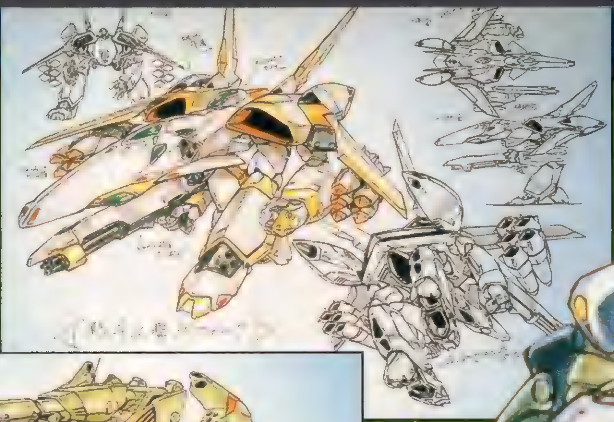
環太平洋合衆国籍のアサルトスーツ。地上、宇宙双方での活動が可能。標準装備にマシンガン型ガンポッド、炸薬式ナックルを搭載。

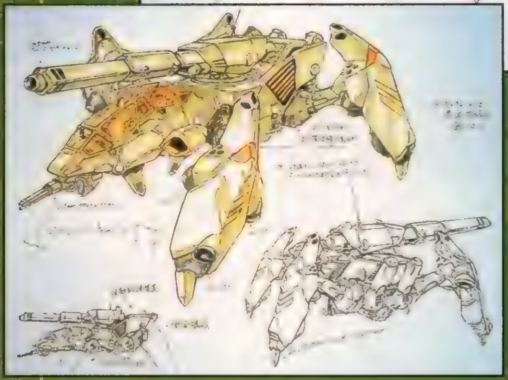
重装機兵ヴァルケン2(仮)

ジャンル	3D・STG	価格	未定
メーカー	メサイヤ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

©NCS 1997 ※画面は開発中のものです

重装機兵





豪華スタッフで贈る 3DポリゴンタクティカルSTG!

キャラクターデザインに安彦良和氏、メカニックデザインに宮武一貴氏を起用するといったように、「ヴァルケン2」は、豪華なスタッフによる開発が進められている。期待は膨らむばかりだ！

ゼアー

主人公たちのライバル、ランス＝カルザスの搭乗する機体。さまざまな場面で登場し、主人公たちの行く手を阻む。

ヴァルケン2（仮）

『ヴァルケン』『レイノス』の世界観を踏襲しつつ、ゲームはシリーズ初の

3D・STG!

右の画面写真を見て、驚いた「重装機兵」シリーズファンも多いことだろう。これまでの横スクロールＡＣＴとは姿を変え、今回のＰＳ版は３Ｄ・ＳＴＧとなっての登場となるのだ。とはいっても、心配はいらない。シリーズの魅力であった手に汗握る緊張感、そして迫力は、これまでを遙かに圧倒するスケールで展開されるのだ！　新しい『重装機兵』の世界が楽しめるぞ。

ミッションによって搭乗する機体もさまざま!

今回は、ミッションによってアサルトスーツ以外の戦車や戦闘機などにも乗ることができるようになっている。つまり、戦闘機による急襲作戦や、アサルトスーツによる掃討作戦など、プレイヤーの判断で戦略を立てることができるようになっているのだ。

グランドシナリオシステム!

主人公別に異なった視点から同じストーリーを追う

ウラガ=タツヤ
卓越したアサルトスーツの操縦技術を持つ。そのきまじめな性格ゆえ、上司との衝突もしばしば。『重装機兵レイノス』の主人公。

綾瀬　紫奈
元は技術将校だったが、戦闘要員が不足するなか、自らアサルトスーツ隊に志願。作戦の参加は今回が初めて。

ジェイク=ブラウン
６年前の第４次世界大戦で、エースとして活躍。現在は、外宇宙を巡航する揚陸艦隊長を勤めている。『重装機兵ヴァルケン』の主人公。

「ヴァルケン２」の主人公は３人。彼らが、それぞれの立場から、同じシナリオに挑むことになる。例えばウラガとジェイクの場合、ウラガが地球降下作戦を実行しているとき、ジェイクはその作戦を援護することになる……といったように、同じシーンでありながら、それぞれの果たす役割が違ってくるのだ。３人の主人公でゲームをすべてクリアしたときに初めて、今回の「ヴァルケン２」のストーリーは完結するといえる。

今回で4作目となる『重装機兵』シリーズとは!?

『重装機兵』シリーズが初めて登場したのは1990年。[illegible]ともいえるメガドライブ（以下ＭＤ）で発売された『重装機兵レイノス』がその第１弾。高いゲーム性とマニアックさがユーザーに受け入れられ、人気を不動のものとした。その後、今度はＳＦＣで『重装機兵ヴァルケン』が発売。そして長い沈黙をやぶり、先日ＳＳで最新作の『重装機兵レイノス２』が発売された。

▶タイトルからわかるように、ＰＳ版は、ＳＦＣ版の続編ということになっている。

魅力その1 マニア心をくすぐるメカ&キャラデザイン

マニア揃いのＭＤユーザーに受け入れられた点からわかるように、『重装機兵』シリーズは、その完成された世界観、メカ＆キャラデザインが何よりの魅力。今回ＰＳ化に当たって採用されたクリエイター陣のそうそうたる顔ぶれを見ても、それはわかってもらえることだろう。

◀ビジュアルのカッコよさもその魅力の最たるものだ。

魅力その2 ゲームを盛り上げるイベントの数々

『重装機兵』シリーズでは、ゲーム中にキャラ同士の会話がリアルタイムで挿入される。これにより、自分が本当にアサルトスーツのパイロットになったかのような気分が楽しめた。この演出が、往年のロボットアニメを彷彿とさせ、ファンのハートをつかんだ要因の１つだといえよう。

◀これにより、ゲーム展開は常にドラマチックなものとなっているのだ

歴代の『重装機兵』シリーズを、ここで一挙紹介！

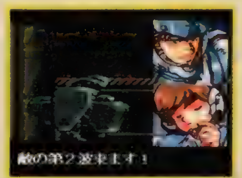
重装機兵レイノス

シリーズ１作目。ＭＤで発売される。得点によって武装が増えていき、これをうまく選択することがミッション攻略のカギ。戦略性の高いＡＣＴ。

▲記念すべきシリーズ第１作。容赦のない超難易度が魅力!?

重装機兵ヴァルケン

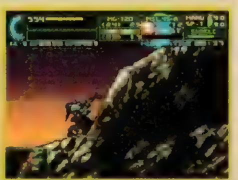
シリーズ２作目。ＳＦＣで登場。ストーリー的には『レイノス』よりも前の時代。アクション性は高まったが、難易度は押さえめになっている。



▲キャラデザインにうるし原智志氏を起用。

重装機兵レイノス２

シリーズ３作目。ＳＳで登場。武装のみならず、アーマーやデバイスなどまでセッティングできるようになり、シミュレーション性が大幅にアップ。


▲セッティングが攻略のカギ。別の意味で難易度が高い!?

『ヴァルケン２』世界設定年表

ここでは、『ヴァルケン２』に関わる世界設定年表を公開。ハードでリアルな世界観を、ゲームに先駆け存分に味わってもらいたい。

AD2093　第三次世界大戦勃発
AD2095　人型機動兵器「アサルトスーツ」初の実戦投入
AD2096　第三次世界大戦終戦
AD2097　資源不足から、地球人類による外宇宙惑星探査計画発動
AD2099　外惑星資源の利益を求め、主要各国が対立
AD2101　グラハム号事件がきっかけで、第四次世界大戦勃発（『重装機兵ヴァルケン』）

AD2104　第四次世界大戦終戦
AD2110　木星のガニメデ基地が、謎の軍隊により襲撃される（『重装機兵レイノス』）

●AD2097に旅だった外宇宙探査隊。彼らが冥王星にたどり着いたころ、地球圏では第四次世界大戦が勃発。それと同時に探査隊との連絡は地球側によって一方的に中断された。見捨てられた探査隊は、冥王星のきびしい環境で補給も受けられないまま、自力で生き延びるしかなかった。大戦終結後、探査隊から補給を求める通信が入るが、地球側は再びこれを拒否。以後、探査隊からの連絡はない……。

そして……『ヴァルケン２』へ

テレビの中で、ペットを飼おう！

がんばれ森川君2号

ＡＩを搭載したロボット・ＰｉＴを育て、箱庭世界の中で冒険させる！　新しいタイプのエンターテイメントがついにそのベールを脱いだ！

ＰＳ発表当時からラインナップに上がっていながら、これまでそのすべてが謎のままだった『がんばれ森川君２号』。このタイトルが、ついにその姿をあらわしたぞ。ゲームは、最近流行のデジタルペット。そう、ＰＳ上でロボットタイプのペットを飼うというのがその内容だ。本誌初登場の今回は、基本システムと、このゲームの魅力を紹介しよう。

がんばれ森川君2号

ジャンル	ETC	価格	¥4,800予定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（5ブロック）
発売日	5月23日予定		

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

Q そもそも PiTとはなんぞや?

このゲームでプレイヤーが育てることになるロボットは、名前をＰｉＴという。このＰｉＴというロボットは、本格的なＡＩ（人工知能）を搭載していて、行動の繰り返しの中から学習していく能力を持っている。箱庭的な世界の中で自由に生活しているこのＰｉＴにときどき指示を与え、状況に応じた的確な判断力を育てていく、というのがゲームの主な流れなのだ。……ところで、この〝ＰｉＴ〞という名前は、どういう意味？

▲ワールド内を走り回り、いろんなアクションを見せてくれる。

A Pet in TVの略なのです

▶指示を与えることで学習し、成長していく。まさしくペット!?

▲たまにはＰｉＴの自発的な行動を見守るのも楽しいぞ。

ＰｉＴというのは、〝Ｐｅｔ　ｉｎ　ＴＶ〞の略。すなわち、テレビの中で飼うペット、という意味があるのだ。前述したとおり、ＰｉＴは、プレイヤーに指示されたことを繰り返すことでその行動を学びとっていく。例えば果物があったとして、プレイヤーが「それは食べてもいいものなんだ」と教えることで、初めて果物というアイテムは食べるものなのだ、と覚えるわけ。プレイヤーが思うことをＰｉＴに覚えさせ、結果を楽しむ。これがＴＶでペットを飼うこと、すなわちこのゲームの最大の魅力なのだ。

PiTの初期の性格は、5種類

ＰｉＴには、基本となる性格がある。同じ教え方をしても、性格が違うと学習の度合いも異なるのだ。この違いを楽しむのもおもしろいぞ。

TYPE1
標準的なタイプ。もっとも育てやすいけど個性に欠ける!?

TYPE2
元気で活発。行動力があるけど、ちょっとムリをしがち。

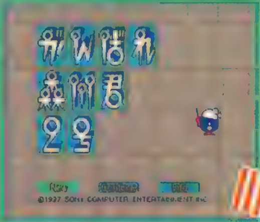
TYPE3
すなおでおとなしい。こちらの言うことをよくきいてくれる。

TYPE4
変わり者。何をしでかすか予測不能だけどかえってそれがイイ!?

TYPE5
慎重で堅実。臆病。もっともトラブルに陥りにくい。

『森川君2号』のイカすポイント 1

タイトルが変わっちゃう!?



▶最初のタイトル画面はこう。当然といえば当然。

最初のタイトル画面は、もちろん〝がんばれ森川君２号〞。だけど、自分でＰｉＴを作ると、タイトル画面のキャラ名が、なんとそのＰｉＴの名前になっちゃうのだ！

主人公は〝キミの〞PiTなのだ!!

▲それが、キャラメイクをすませるとこんなタイトル画面に変化するのだ!!

どんなPiTに育つかは、プレイヤー次第なのだ!

画面の見方

ここでは、画面の見方を紹介するぞ。基本的に、ゲーム画面から直接指示を出したり、ＰｉＴのパラメータをチェックできる。自分の育てるＰｉＴだから、彼（彼女？）の状態には、常に気を配っておきたいね。

●イエスorノー

ＰｉＴが行った行動に対して、それがいいことなのか悪いことなのかを教える。「いいことだ」と教えれば、ＰｉＴは自主的にその行動をしようとするぞ。

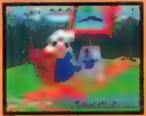
▲間違ったことをしたらノー。でもたまには……。

●自習

ココをクリックしておけば、ＰｉＴが自分の考えで行動する。ＰｉＴにどのような学習をさせたのか、チェックすることができるのだ。

●なでる

ＰｉＴをなでる。機嫌が悪くなっていても、これである程度直ってくれることもある。



◀可愛いな、と思ったらなでてあげる。情操教育によい!?

●指示

マップ上のポイントを指し示し、そこへＰｉＴを誘導する。その後のＰｉＴの行動を見て、イエスかノーでそのアクションがいいことなのか悪いことなのかを教える。こうしてＰｉＴに学習をさせるのだ。

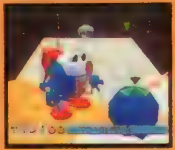
●食べ物を与える

初期状態で３つもっている食べ物をＰｉＴに与える。ＰｉＴが空腹状態になったら惜しまず上げよう。なお、家に帰ると最大値である３つまで補充することができる。

◀与えたあとに、それを食べるように指示しよう。

●PiTの腕力と脚力

ＰｉＴは、普通の生き物と同じように成長する。これらのパラメータがアップすれば、それまで押せなかったものが押せたり、飛び越えられなかったところを飛び越せたりして、先へ進めるようになるのだ。



◀食べ物を食べることで、成長がよくなるのだ。

●PiTの空腹度

ＰｉＴの空腹度を表す。マップ上の食べ物を食べるか、持っている食べ物を与えることで回復する。

●PiTの疲労度

ＰｉＴの疲労度を表す。スタートボタンを押して休憩させることで回復することができる。

●家に連れ帰る

ＰｉＴを家に連れ帰ることができる。例えばおなかが空いて動けなくなったときとか、脱出不能な溝に落ち込んでしまったときには、ＰｉＴが不機嫌になる前に家に連れて帰ってあげよう。

▲放っておくと勝手に帰っちゃうことも。

育て方あれこれ

ここでは、ＰｉＴの育て方をいくつか紹介するぞ。変わった行動が思いがけない効果をもたらすこともあるので、いろいろ試してみよう。

◀無難な性格&行動パターンのＰｉＴに育てることばかりが能じゃないぞ。

乱暴者

おどかしたり、蹴ったり叩いたりという行動をメインに学習させる。一見役に立たなそうな育成方針だが、意外な発見もあったりするぞ。

◀とにかく蹴る、殴る。[illegible]

収集家

家に持ち帰るという行動をメインに学習させる。手当たり次第に収集するので、家の宝箱をのぞくのが楽しみ。右ページで紹介しているような遊び方も。

◀何でも集める。キノ[illegible]

放任

ＰｉＴの好きなように、つまり最初から自習状態で育てる。見ているだけで笑えるようなアクションが期待できるぞ。これが一番正しい楽しみ方かも!?

◀たまには自由にさせておくのもおもしろい。

8つのワールドに隠されたＡＩパーツをさがし出せ!

いくらＰｉＴに学習させることがおもしろいと言っても、やっぱりゲームをプレイするからには目的がほしい。そう考える人も決して少なくはないだろう。心配ご無用、このゲームには、バッチリそういう要素もある。ワールドに隠されたＡＩ ＣＨＩＰをすべて集めるといいことがあるらしいのだ。

◀ＡＩ ＣＨＩＰ獲得までの道のりは険しい。各ワールドの最深部（?）に隠されているため、さまざまな仕掛けを乗り越えていかないと、ＣＨＩＰのあるところまでたどり着けないのだ。

◀8つのワールドとは別に用意されている練習ステージ。ここの最後にもＡＩＣＨＩＰはあるけど、実はこれ、ニセモノなのだ。残念。

▼入手したＡＩ ＣＨＩＰは、ＡＩＲＯＯＭというスペースに保管される。ココにあるＡＩ ＣＨＩＰは、いつでも見ることができるぞ。マメにチェックして、足りない分を把握しておこう。

◀ＰｉＴの腕力や脚力が高くならないと、クリアできない仕掛けもあるのだ。

▶各ワールドは、仕掛けはもちろん、世界観なども大きく異なる。新しいワールドに行くたびに新鮮な気持ちでゲームがプレイできるようになっているのだ。

取ったAI CHIPは家のAI ROOMに保管される

8つ目のワールドP-ZONE

このゲームの世界は、全部で８つのワールドから構成されている。各ワールドにはＡＩ ＣＨＩＰというアイテムがひとつずつ隠されていて、それを集めるのが一応のゲームの目的となっている。が、それは決して簡単なことではないのだ。特に最後のワールド・Ｐ－ＺＯＮＥでは、プレイヤーはＰｉＴに指示を与えることができない。十分に学習し、育ったＰｉＴでないと、ここでＡＩ ＣＨＩＰを入手することは困難なのだ。

▲ちゃんとＰｉＴが育っていないとにっちもさっちもいかない厳しいワールドなのだ。

すべてPiTにおまかせ!?

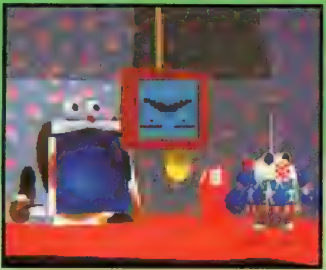
▶一度このワールドに足を踏み入れたら、あとはすべてがＰｉＴまかせ。このワールドをクリアできれば、キミのＰｉＴも一人前だ。

『森川君2号』のイカすポイント 2

手に入れたアイテムを使ってみる

ＰｉＴが家に持ち帰るアイテムの中には、使うことのできるものが少なくない。例えば外装ディスクを入手するとＰｉＴの外見を変えることができるし、ＣＤを発見すると、ＰｉＴが気分に応じてＢＧＭを変えてくれるようになるのだ。他にも、ＰｉＴの各部位の拡張パーツなど、楽しいアイテムは盛りだくさん。直接ゲーム内容には関係ないけど、これらのアイテムを集めれば、より楽しくプレイできるぞ。アイテム集めに焦点を絞るのも、楽しみ方のひとつだ。

▲ＣＤを手に入れると、ＰｉＴは気分でＢＧＭを変える。暗い曲を選択したら要注意!?



◀外装ディスクを入手すれば、ＰｉＴの外装を変えられる。こういうお遊び要素も満載。

衝撃の新事実発覚!!
あのチョコボが『TOBAL2』にも登場!!

今やスクウェアのマスコットとでもいうべきチョコボなんと「FF」の世界を飛び出してトバル星にもその姿を現した!はたしてその目的は?(もしかしてただのお遊びかも)

発売日が4月25日に決定!しかし、それよりも……

ＴＯＢＡＬ２、待望の発売日決定！ってだけでも大ニュースなんだけど、なんとチョコボの参戦も同時に発表されたぞ。「ＦＦ」シリーズからの出張参戦、まさか育成はないよね？

TOBAL 2
トバル2 ™

TOBAL2			
ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	アナログコントローラ
発売日	4月25日		メモリカード(ブロック数未定)

奥義の連続写真を一挙陳列大公開

メイン8キャラ分の奥義の名称と連続写真を大公開！キャラ毎の個性が、しっかり反映されているのだ。

これがチョコボ登場の画面写真だ!!

画面をよく見てみると、多段ヒットを示す表示が見える。「チョコボ・コンボ」が存在するのか!?

爆烈発破

チュージの奥義。見た目の印象としては、最も「気をためている」という感じが強い。技のスピードよりも、破壊力重視かも？

プレステルアロー

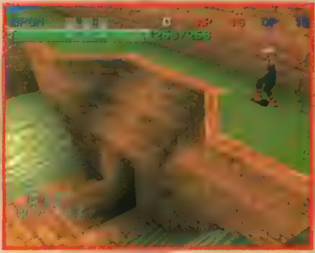
エポンの奥義。モーション自体は大きいが、全身の動きを見てみると、スキは少なそう。こちらは破壊力よりも、スピードでしょう。

©スクウェア／ドリームファクトリー　キャラクター：©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

Planet TOBAL トバル星

新マップとクエストモード続報

トバル星の新たなマップを公開！ 以前に本誌で紹介したマップは、トバル星の一部に過ぎなかったのだ。さらにシステム画面を含むクエストモード続報も!!



Quest Mode クエストモード

●システム面もパワーアップ!!

A・RPGとしての完成度

今回は、キャラクターが訪れることになる最初の町、さらにシステム画面を紹介。ここまで完成されたマップ、及びシステムで対戦時と同じアクションができるのだとしたら、十分1本のアクションRPGとして通用するレベルだよね。とにかく、期待大だ！

◀両手に持ちきれないほどのアイテムはストックできるようになったぞ。

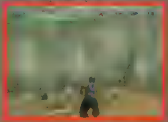
▼いわゆるシステム画面。開発中のものなので、大幅に改良されるかも。

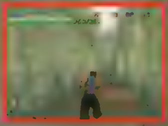
◀今回はキャラがレベルアップする！ 身体の細かな部位毎にパラメータが設定され、レベルアップしていくようだ。

あやしい……

◀最初の町には、どこにつながるかわからないポイントがいくつもある。あやしい……。

岩場の町	岩場	廃坑
高い壁に囲まれた岩場の町。深い谷底か、それとも岩山の頂上にあるのか…？ 町の特色を反映したアイテムを売る店も登場しそう？(予想)	不気味な墓石の立ち並ぶ岩場。まさかゲームオーバーになる度に、1つ1つ墓石が増えていく……なんてことはないと思うけどね。	これまで公開された中では最も前作のクエストモードのイメージに近い廃坑。十字路でいきなり敵と衝突！ なんてこともあるのかな。





Battle Field 新フィールド

トバル星はこんなに広かったのだ!

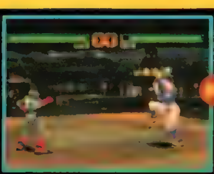
以前公開されたトバル星のマップは、実は全体マップの一部に過ぎなかったことが判明！ どうやら、トバル星はかなり広大な惑星らしいぞ。こうなると、対戦時のバトルフィールドとクエストモード各エリアとの関係が、ますます気になってしまうところだけど……。

新マップで確かめよう!?

▲▶鉱山はマップ中央の下の方、山頂(の宮殿？)はマップ左上だ。中央の地上絵はまだ謎のままだ。

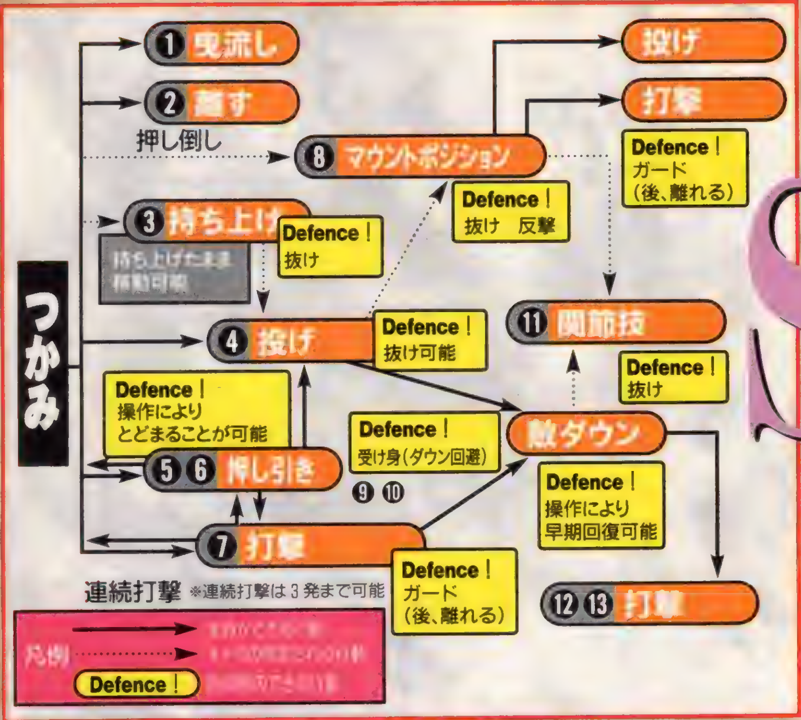
トサカッター

ズバリそのまんまのネーミングになった(笑)、オライムスの奥義。モーションが他のキャラよりも大きいのか、ちょっと気になる。



モルモランビーム

ホムの奥義は、彼の燃料でもあるモルモラン鉱石から放たれるビームらしい。当たり判定は小さくても、スピードはありそうな技だ。



Battle System

つかみからの攻防

多彩な展開をまとめてみよう

『トバル』シリーズ最大の魅力と言えば、やはりつかみからの攻防。「2」での選択肢の豊富さはこれまでの記事でも紹介済みだ。頭の中を整理する意味も含めて、チャートと解説で簡単にまとめてみよう。

①受流し

相手の勢いをそのまま利用して受け流し、背後や側面をとる行動。ここからもう一度つかみにいくこともできるし、打撃を選択することもできる。

②離す

前作ではいささか消極的な選択肢だったが、ここから細かな打撃を入れてもう1度つかむなど、今回は明確な戦術の1つとして用意された行動。

③持ち上げ

ただ持ち上げるだけでなく、写真のようにリングの端まで運んでいって、リング外へ相手を放り投げることもできる。かなりパワフルな行動だ。

④投げ

つかみ～投げ。これが前作から一貫する「トバル」のシステムの中核をなす行動。多彩な展開が用意されたといっても、基本はこれなのだ

⑤押し

前に押すのはもちろんのこと、「トバル」ではつかんだ相手を画面奥へ連れていくことも押すと表現する。押してからの投げも用意されている。

⑥引き

後ろだけでなく、「トバル」ではつかんだ相手を画面手前に引っぱってくることも引くと表現する。引いてからの投げは相手を遠くへ投げ飛ばす。

⑦連続打撃

以前紹介した記事とは若干異なり、つかみからの連続打撃は3発までに変更された。上中下を巧みに打ちわけて、効率よくダメージを与えよう。

⑧マウントポジション

今回から加わった新しい行動。相手を押し倒して馬乗りになり、連続打撃を入れる。防御側の抜けや反撃の詳細は、現時点では明かされていない。

⑨受け身（成功）

ブッ飛ばされてダウンしそうになるところを、踏みとどまって体勢を立て直す行動。打撃だけでなく、投げからのダウンも回避できる。

⑩受け身（失敗）

受け身は、当然失敗することもある（タイミングよくコマンドを入力するという方法がとられるだろう）。そうなると、通常のダウンと同じ。

⑪関節技

ダウンした相手に対するマリーの関節技は、スコーピオンデスロックに変更になった。ダウンしている相手の向きによって、かかる技も変化する。

⑫打撃その1

ダウンした相手に対する通常の下段攻撃。どちらかというと最低に近い選択肢だと思われる。「最悪でも、これは入れたい」という選択肢かも。

⑬打撃その2

3D対戦格闘では一般的な、いわゆる「追い打ち」。その威力は強力らしく、かなり激しく相手が吹き飛ぶようだ。けっこう使えるのかもね。

いわゆるピヨリ状態

さぁ、どうしてくれようか!

今回の「2」では、強力な打撃を受けると、いわゆるピヨリ状態になる。これを、グロッキー状態というらしい。この状態で攻撃を受けると、普段ではつながらないハズのコンボが入ってしまうことがあるのだ。ボタン連打で、急いで回復しよう。

黒玉

正式名称は「疾風怒濤諸猛究極風雲雷神黒激球～略して黒玉」。頭上で球体にパワーをためるところが印象的な技だ。

ロシアンショットプット

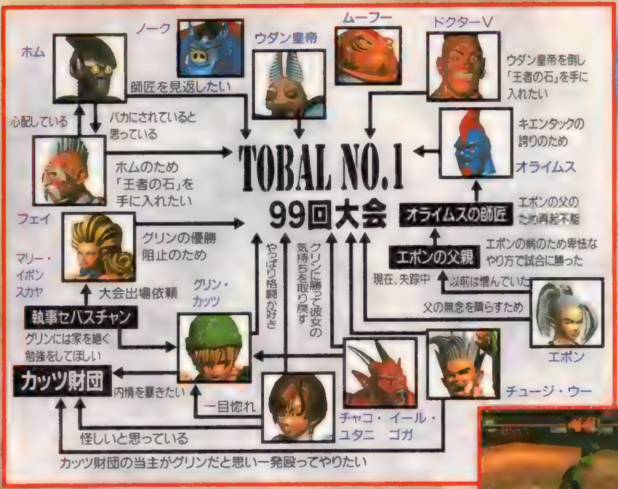
砲丸投げそのままの、マリーの奥義。球体そのものというよりも、どちらかというとそれが地面で破裂してからが強烈らしい。

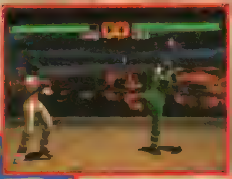
Character

キャラクター設定

各キャラのプレストーリーをチェック

ここでは、各キャラの戦う理由、そして人物関係図を紹介しよう。中には、その存在自体が初登場というキャラもいるぞ。これで、ゲームによりのめり込めることは間違いなし！ なお、写真は各キャラが奥義発動前に「気」をためているシーンだ。





チュージ・ウー

カッツ財団がトバル星の一部の鉱山の買い占めと、勝手な採掘をはじめた。そのために職を追われた鉱山労働者と財団の間では、連日のように小競り合いが頻発していた。自身も鉱山労働者であるチュージは、鉱山を守るため、財団に抵抗していた。そして財団の態度に業を煮やした彼は、その当主がグリンだという勘違いもあって「一発殴ってやる！」と、99回大会出場を決意する。もちろん、秘かに前回の雪辱も誓いながら。

エボン

失踪中のエボンの父親は、かつて大会で優勝し、スーパートバルマンになったこともある格闘家だった。しかし、大きな病にかかっていた幼いエボンを救うために多額の医療費（非合法）を稼がなければならなかった彼は、対戦者のことごとくを再起不能に追いやるほどに徹底して闘ってしまった。その闘いぶりは世間からの激しい避難を浴びて、彼は格闘界から追放され、遂に謎の失踪を遂げてしまう。そして今、すべてを知ったエボンは、父の汚名を晴らすため、99回大会への参加を決意する。

オライムス

オライムスの師匠でありキエンタック星の誇りとも評された格闘家が、かつてこの大会に挑んだことがあった。しかし、彼はキッタイク星人の格闘家（実はエボンの父親）に手ひどく痛めつけられ、「チキン野郎」という決定的な罵声まで浴びせられてしまった。これ以降、「キエンタック星人は見た目より弱い」という耐え難い風評が流れるようになってしまったのだ。オライムスは師匠の無念を晴らし、傷つけられたキエンタックの誇りと名誉を挽回するために、99回大会への出場を決意する。

チャコ・ユタニ（湯谷茶子）

突然、トバル星に邪悪な「気」が蔓延しはじめた。宇宙パトロール隊は、その異変をいちはやく察知し、彼女を送り込んだ。チャコは最近トバル星に進出したカッツ財団が怪しいと気づくのだが、証拠が無く本部に連絡できずにいた。そこで、何か情報が得られるのではないかと考え、99回大会への出場を決意する。もちろん格闘には自信があるのであわよくば優勝と思っているし、なによりも偶然見かけたグリンに一目惚れしてしまったため、もう一度会いたいというミーハーな決意もあるのだ。

イール・ゴガ

98回大会で優勝したら彼女にステキな鼻輪でも贈ろうと思っていたイール。自分の雄姿を見てもらおうと彼女を試合会場に呼んだまでは良かったがイール自身はボロ負けしてしまい、その上彼女は、優勝したグリン・カッツを好きになってしまってイールには目もくれない。彼女の気持ちを取り戻すには、グリンをメッタメッタのギッタギタにやっつけるしかないと考えたイールは、99回大会への出場を決意する。

マリー・イボンスカヤ

マリーの元にグリン・カッツの執事セバスチャンから手紙が届いた。セバスチャンは、グリンが家を継ぐ勉強もせずに格闘に明け暮れていることを嘆き、99回大会でまた優勝しようものなら、ますます格闘に打ち込むのではと心配していた。そこで、マリーにグリンの優勝を阻止してほしいと依頼してきたのだ。白紙の小切手を添えて……。ちょうど家庭の事情で金に困り、プロレスで稼ごうにも敵がいなくなっていたマリーは、小切手と戦いの魅力に逆らえず、99回大会出場を決意する。

フェイ・プウスー

どうも最近、弟子（ホム）の調子が悪い。修行中に急に動かなくなったりする。叩けば直るのだが。「やはり「王者の石」か…」実はホムは特殊なモルモラン鉱石で動くロボットだったのだ。その特殊なモルモラン鉱石「王者の石」は、大会で優勝してさらにウダン皇帝にも勝利した者だけに与えられる、希少なものなのだ。フェイが66回大会でウダンに勝って手に入れた石が、ホムの動力に使われているのだが、その石の力が弱まったらしい。「仕方ない…」フェイは99回大会出場を決意する。

ホム

「どうも最近、体のキレが悪いようだ…」急に眠くなるし、気がつくと師匠に殴られていたりする。こんな調子でバカにされ続けては、いつまでたっても免許皆伝は認めてもらえないし、独り立ちもできない。そう考えたホムは、99回大会で師匠を見返してやろうと出場を決意した。師匠は「途中で止まったらどうするんじゃ」と（ホムにしてみれば）ワケのわからない理由で反対したが、それを無視して強引に手続きしてしまった。

グリン・カッツ

前回大会で優勝し、スーパートバルマンになったグリン。しかし、ウダン皇帝にはあっさりと破れてしまった。いくら相手があのウダン皇帝であろうとも、敗北は敗北。その悔しさが忘れられないグリンだった。そんなある日、グリンは、カッツ家の当主を戴きながらその目の届かないところで、カッツ財団がかなり悪どいことをしているというウワサを耳にする。聞けば、最近はトバル星にも進出し、鉱山の土地を買い占め、宇宙パトロールにも目をつけられているというではないか。このままでは、全宇宙に名だたるカッツ家の名誉に傷がつく。一計を案じたグリンは、財団の調査を理由にトバル星に向かうことにした。執事のセバスチャンに反対されて99回大会へは出場さえ危ぶまれていたのだが、財団調査のためとあれば、セバスチャンも許さざるを得ない。ようやく、ウダン皇帝に再挑戦するチャンスを手にすることができたグリンであった。

ドクターV

外見からはとても想像できないが、実は有名な外科医であるドクターV（32歳）。同時に、故郷では並ぶ者のない格闘家でもある。医学を極めるために古代の医学を調査しはじめた彼は、「王者の石」と呼ばれる不思議な石に出会う。古代の医学書の多くが、この石について言及していたのだ。しかし、この石には謎の部分が多く、人体に何かの変化をもたらすという程度のことしか究明されていなかった。とにかく手に入れねば！ 研究のため「王者の石」を手に入れるべく、彼はトバル星に向かう。

ウダン皇帝

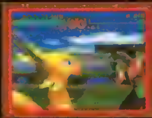
理由は定かではないが、強い戦士を探し出そうとしている。そのため、99回大会ではルールを変更し、超能力（奥義とも呼ばれる）を解禁した。ただ一人、すべての真相を知っている人物。

カッツ財団

本来は環境保護を目的に設立された、カッツ家の財団（グリンとは直接関係はない）。欲深い理事長が就任後、トバル星のモルモラン鉱石を奪おうと企み、鉱山を買収して採掘をはじめる。

ようやく見えてきた!!けど…まだまだ知りたい!! 『トバル2』

これまでの紹介でかなり多くのことが公開された『トバル2』だが、まだまだこんなものではないハズ。今後も、発売日に向けて隠された秘密が、続々と明らかになっていくだろう。たとえば……。



CHECK1 チョコボ

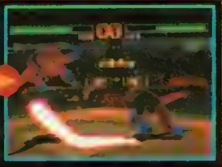
[illegible]

CHECK2 マウントポジション

今イチその実用性かはっきりしない押し倒し。バトルシステムに関しても、具体的な流れはまた明かされていないのた。それか一番の楽しみたね。

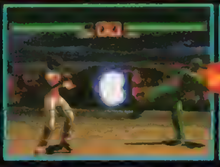
グランウェーヴハンマー

まるで地をはうように飛んでくるイールの奥義。こういう軌跡を描くということは、距離によってはガードも変化するのだろうか。



ロイヤルスウォード

今回公開された奥義の中では唯一、足から打たれるカッツの奥義。写真では至近距離で打っているのだが、スキはないのだろうか。

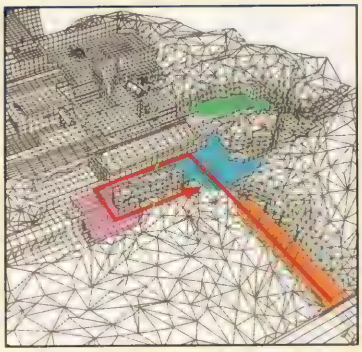


ブシドーブレード
BUSHIDO BLADE™

今までにないほど緻密な剣術戦が楽しめる『ブシドーブレード』。「一撃必殺」や「身体ダメージ」、「制限時間の撤廃」といった斬新な概念を導入していることでも知られている。今号ではストーリーモードの試合内容と、オリジナルシステムの利用例を紹介していこう。中でも「フィールド間の移動」と「足元の土(雪)で相手を崩す」という2点は要チェック！

ストーリーモードはこう展開していくぞ！

ストーリーモードとはCOM相手に戦い続ける1人用モードのこと。暗殺集団〝陰〟が差し向けた刺客を返り討ちにし、生き延びるのがプレイヤーに課せられた使命だ。下はその流れを示したもの。注目してもらいたいのが、複数のバトルフィールドを自由に行き来することができるという部分。両者がフィールドの境目に入ると隣のフィールドへ移動できるようになっているのだ(右マップ参照)。CDの読み込み時間も一瞬だけなので、思う存分フィールドを駆け巡ってみてほしい。

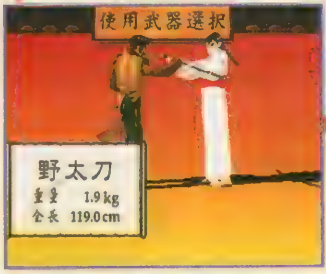


ブシドーブレード

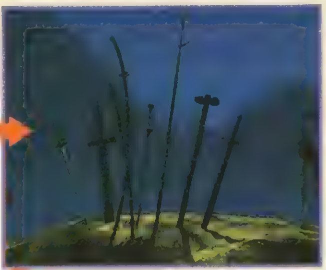
ジャンル	3D対戦格闘	価格	¥5,800予定(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月14日予定		2P対戦可

▲「ストーリー」を選んでプレイ開始。

▲キャラ選択画面。下の表示を見ればそのキャラがスピード派なのかパワー派なのかがわかるようになっている。



▲続いて武器選択。空蝉＆野太刀を選んだ。



▲8本の武器が並んでいるデモシーン。

▲空蝉の目。ナレーションも流れる。

▲そして戦いへ。空蝉の前に立ちふさがったのは辰美。ここでは彼の前口上を聞いているが、無視して攻撃することも可能だ。

▲辰美のかなづちによる攻撃をかわした空蝉。このゲームには〝一撃必殺〟があるため、気を抜くことができない。

▲いきなり逃げ出すこともできる。

▲大きく引き離した。しかし、戦いは続く。

▲足の速い辰美がもう追いついてきた。

▲だが空蝉は走り続ける。目の前のトンネルを抜けて隣のフィールドへ移動し、仕切り直しするつもりなのだ。

▲両者が「迷ひ橋」フィールドに移動した。

 ©1997 スクウェア／ライトウェイト

初公開！これが『ブシドーブレード』のオープニングだ！

オープニングデモでは特定のキャラが演舞を行なってくれる。実際の人間の動きを“モーションキャプチャリング”という技術を使って取り込んでいるため、流れるように美しい動きを披露してくれるぞ。そのほかにも、キャラや制作スタッフ名が、まるで映画のように表示されるデモも用意されているのだ。

◀キャラがこちらをにらむデモ。背景は城跡ワールド内にある追手門だ。▼風門。ほかにも蛍火が演舞を見せてくれる。

◀演舞を披露してくれるキャラは全部で3人。これはブラック・ロータス。

竹藪の竹を斬ることも可能なのだ！

障害物が多いところで攻撃するときは注意が必要となる。振りかぶったり斬りかかった際に武器が障害物にぶつかると一瞬動きが止まり、相手にスキを見せてしまうからだ（薙刀などの長い武器を使うほど危険性もアップする）。だが、竹藪の竹という特殊な例もある。竹は斬ることができるからだ。ただし、斬ることを目的にしていない武器（かなづち）を使っているときは、いくら攻撃しても斬ることができないので注意しよう。

▲御門に斬りつける龍司。しかし刃は御門まで届かず、竹を斬るに留まる

▲御門は走る態勢に入った。一方、斬られた竹が少しずつずれ始めた。

▲斬った態勢のままの龍司と、走り去る御門。そして、大きく崩れ込む竹

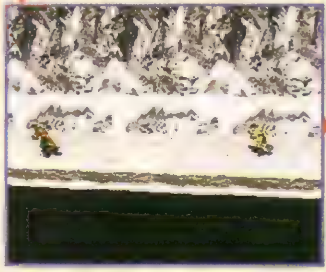
▲なおも走り続ける。逃げ切れない？

▲段差のある地形を飛び降りる辰美。

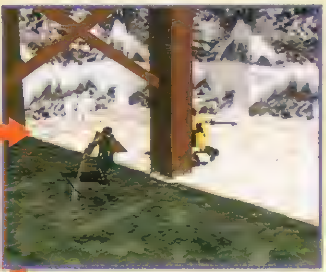
▲追い詰められた空蝉が足元の雪を投げつけた！　雪に攻撃力はないが、相手をひるませることはできるのだ。立ち止まる辰美。

▲そのスキをついて走り出す空蝉。だが辰美も体勢を立て直し、再び追撃体勢に。ここは「矢来堰」フィールドだ。

▲段差を駆け降りていく両者。



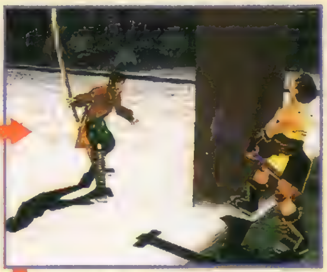
▲舞台は再び「迷ひ橋」フィールドへ……。



▲橋げたを回り込むように逃げる空蝉。

▲ついに空蝉が辰美を迎え撃つ態勢に入った。彼が戦いの場として選んだのは、先ほど走り抜けた橋の下だった。

▲スキをついて頭部に渾身の一撃が炸裂！



▲大きく後方に崩れ落ちる辰美。

▲そして……。勝敗は決した。

▲勝利後のデモシーン。辰美を抱きかかえた空蝉がつぶやく「“陰”ではないお前が、なぜ追ってきた？」というセリフが哀しい。

当機は凄腕の搭乗を望む。

VF-1X-Plus VALKYRIE : Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m/8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING III : Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11B THUNDER BOLT : Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17D NIGHTMARE : Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19A EXCALIBUR : Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL II : Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.

MACROSS
DIGITAL MISSION
VF-X

完全変形3Dシューティング　¥6,800（税抜）
アナログジョイスティック/メモリーカード対応

EMOTION
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061

©1997 BIG WEST
©1997 BANDAI VISUAL

"PlayStation logo" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

VF-19A EXCALIBUR

Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t.

PlayStation ™

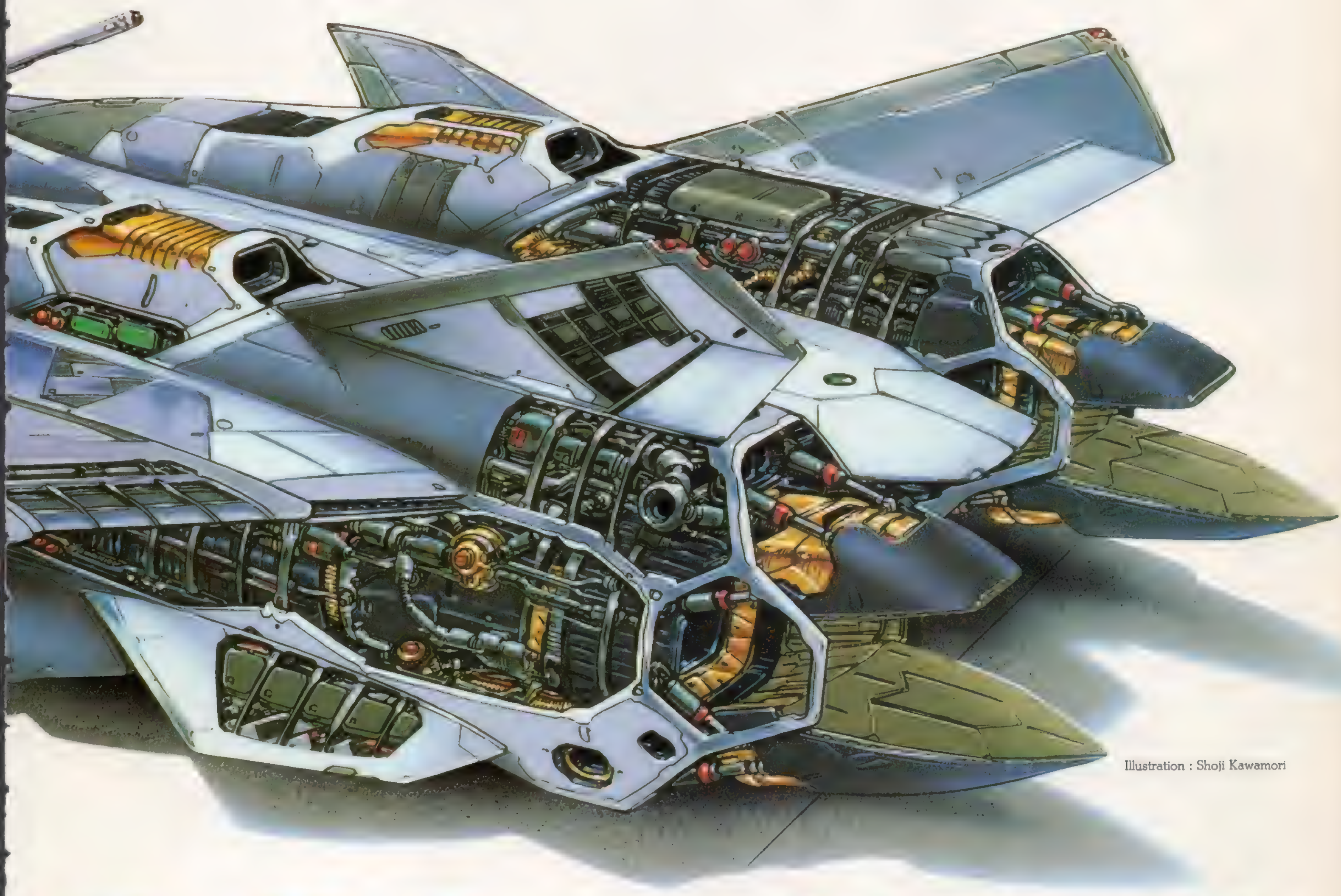
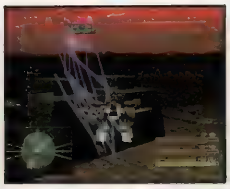


Illustration : Shoji Kawamori

2.28 TODAY



６機登場するバルキリーの中でも、加速、最高速、旋回性能のいずれも最高値を持つVF-19。
ただし、扱いはデリケートで、選ばれた者だけの愛機になるはず。
果たして君は乗りこなせるか！ チャレンジを待つ!!

※発売日が2月28日に変更になりました。皆様には多大なご迷惑をおかけしますが、何とぞご理解賜わりますようお願い申し上げます。

TAKE OFF

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © Artdink.

B賞 50名様 インテリア・ダーツ

B2サイズのコルクボード。

W(ダブル)チャンス+1(プラスワン)キャンペーン

ファンなら当然!!
買って送って、
手に入れよう。

プレイステーション版「タクティクス オウガ」を
お買い上げいただいた方だけに、抽選で豪華賞品をプレゼント。

応募方法など、詳しくは商品パッケージ内の「キャンペーンのお知らせ」をご覧ください。

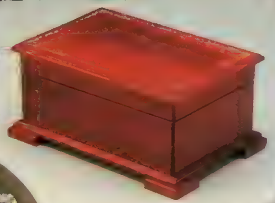
ダブルチャンス賞 1,000名様 タクティクスキーホルダー

革とメタルが
シブいデザイン。

[プラスワンに挑戦しよう]

レアアイテム"ファイアクレスト"を
ゲットした方に抽選でプレゼント。

ファイアクレスト賞 500名様 ランスロットオルゴール


ゲームシーンで流れた曲を奏でる。
メモリーカード入れとしても
ご使用できます。

※賞品のデザイン、仕様については若干変更される場合があります。
※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

PlayStation™

絶賛発売中

伝説のオウガバトル

シミュレーションRPG

標準価格5,800円(税抜)

公式ガイドブック

ファン必携!アイテムの入手方法や
マップの攻略方法満載。
これでオウガバトルシリーズがます
ます堪能できる。

好評発売中

伝説のオウガバトル 公式ガイドブック
定価1,650円(税込)

今春発売予定

タクティクス オウガ 公式ガイドブック
ソフトと同時発売予定

発売元:株式会社ゼスト 出版事業部
TEL:03-5543-0616

音楽CD発売中

「Ogre~GRAND REPEAT~」
定価3,000円(税込)
発売元:(株)データム・ポリスター　DPCX-5081

**カルネージハートファンに特報!!
東京ゲームショウ'97春で
キミの挑戦を待つ!!**

キミの自慢の機体データを持ってきて、
アートディンクが用意した
データと対戦させよう。
勝利者は記念品がもらえるぞ。
さらに、カルネージハートの
NEWバージョンも出展される予定だ。
おたのしみに!!

東京ゲームショウ'97春 TOKYO GAME SHOW
1997年4月5日(土)~6日(日)
会場:東京ビッグサイト(東京国際展示場)東ホール1.2.3

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.
※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
株式会社アートディンク

前代未聞の
超絶ボリューム攻略
第3弾!

FINAL
完全攻略

ストーリー、データ、そしてウラワザ。
『ファイナルファンタジーVII』をしゃぶり尽くす徹底攻略!

[WORLD MAP]

今回の攻略をもって、ワールドマップの主だった地域は踏破することになる。ほぼ完全版となったワールドマップを改めて見てみると、独立国家といったものはなく、世界は神羅によって完全に支配されていることがわかる。しかしクラウドたちの旅はこの小さな世界だけでは終わらない。やがて、さらに未知なる世界に飛び出していくことになるのだ

●タイニー・ブロンコで島々を巡ろう

浅瀬を渡れる物、タイニー・ブロンコを手に入れたら、かなり自由に世界を旅することができるようになるぞ。バギーと違って敵が出現しないので、これまでに行ったことのある街などにもラクに戻れるようになるのだ。これまでの街やダンジョンで、買い忘れや取り逃しがあるなら、ちょっと寄り道してみるのもいいぞ。

◀川をさかのぼればミッドガルへも帰れる。

FANTASY VII

前号までの攻略チャート

●**壱番魔晄炉**　魔晄炉を破壊し、列車でスラム7番街へ。バレット仲間に。
●**スラム7番街**　次のミッションのため、列車で五番魔晄炉へ。ティファ仲間に。
●**螺旋トンネル**　ID検索に引っかかり、列車を脱出。トンネルを歩いて五番魔晄炉へ向かう。
●**五番魔晄炉**　爆破ミッション後、ワナにかかってクラウドは1人5番街へ落下。
●**教会～5番街**　クラウドは落ちた先の教会でエアリスの護衛を引き受け、5番街へ。エアリス仲間に。
●**ウォールマーケット**　偶然見かけたティファの後を追ってコルネオの屋敷へ潜入する。
●**列車墓場～7番街支柱**　コルネオ邸でワナにかかり下水道へ。そこから列車墓場へ抜け7番街支柱へ。
●**7番街支柱**　タークス：レノとの戦い。勝ったものの支柱爆破を阻止できず、7番街は壊滅、エアリスも連れ去られてしまう。
●**エアリスの家～プレート断面**　エアリスの家で彼女の秘密を聞いた後、ウォールマーケットの壁を伝って神羅ビルに突入。
●**神羅ビル**　エアリス救出。レッドXIII仲間に。突如現れたセフィロスによりプレジデント神羅殺害。クラウドたちはセフィロスを追ってミッドガルを脱出。
●**カームの街**　クラウドが自分の過去を回想。セフィロスとの因縁が明らかに。
●**チョコボ牧場**　「チョコボよせ」のマテリアを買い、チョコボを捕まえて湿地帯を抜ける。
●**ミスリルマイン**　タークスとの出会い。
●**コンドルフォート**　神羅兵との戦い（ミニSLG）。
●**アンダージュノン～ジュノン**　神羅兵になりすまし、船に乗り込む。
●**運搬船**　セフィロス登場。ジェノバとの最初の戦い。
●**コスタ・デル・ソル**　ビーチで宝条と出会う。彼の情報を頼りに、セフィロスを追って西へ。
●**コレル山～北コレル**　バレットの故郷で、彼の過去が明らかになる。
●**ゴールドソーサー～コレルプリズン**　ケット・シー仲間に。バトルスクエアで殺人事件発生、濡れ衣でコレルプリズンへ。
●**コレルプリズン**　バレット、親友ダインとの決着をつける。
●**ゴールドソーサー**　コレルプリズンのしきたりにのっとり、チョコボレースに出場。バギー入手。

今回の攻略チャート

●**ジャングル～ゴンガガ村**　メルトダウン魔晄炉の手前でタークスとの戦い。
●**コスモキャニオン～ギ族の洞窟**　レッドXIII、父に対する誤解が解ける。
●**ニブルヘイム～ニブル山**　セフィロスと出会う。ヴィンセント仲間に。
●**ロケット村**　タイニー・ブロンコ入手。シド仲間に。
●**武器職人の小屋**　キーストーンの情報を聞く。
●**ウータイ**　ユフィがいれば、マテリア盗難イベント発生。
●**ゴールドソーサー**　ケット・シーが神羅のスパイであることがわかる。
●**古代種の神殿**　黒マテリア、セフィロスの手に渡る。
●**ゴンガガ村～ボーンビレッジ**　エアリス抜ける。ボーンビレッジでルナハープを発掘し、眠りの森へ。
●**眠れる森～忘らるる都**　祭壇で祈りを捧げるエアリスを発見するが……。
●**アイシクルロッジ～大氷河**　スノボで斜面を滑り下り、大氷河を抜ける。
●**ガイアの絶壁～セフィロスの間**　絶壁を登り、大クレーターへ。セフィロスの幻影に踊らされるクラウド。そして……。

発売から1カ月———。
アイテム、武器、リミット技など、詳細なデータを満載して、
衝撃の展開を迎える中盤のストーリーを完全解析!

ストーリー編……P32
コンガガから竜巻の迷宮を抜けるまでを攻略
データ編……P60
武器、防具やマテリア、モンスターなどを分析
ウラワザ編……P78
最新のウラワザ情報を満載

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥6,800（3枚組）
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	1月31日（発売中）		

©1997 スクウェア、キャラクターイラスト、野村哲也

ストーリー編

今回の記事では、ゴンガガジャングルから竜巻の迷宮をクリアするまでの範囲を攻略する。いよいよすべてのメンバーが揃うゲーム中盤では、行動範囲が世界中にまで広がり、よりスケールの大きな冒険が展開されるぞ

ゴンガガジャングル〜ゴンガガ村

ゴンガガエリア

停止した魔晄炉が眠るジャングルで暗躍するタークスの面々。強力なマテリアを探すスカーレットの目的は?

行動チャート

タークス:レノ、タークス:ルードとの戦闘
↓
メルトダウン魔晄炉でツォンとスカーレットの話を盗み聞き
↓
ゴンガガ村でザックスという名のソルジャーに関する話を聞く

オススメ装備

防具	カーボンバングル
アクセサリ	ハチマキ
マテリア	「ほのお」のマテリア、「ひっさつ」のマテリア

コスモエリアへの通り道、ゴンガガジャングルでの一幕

ゴンガガジャングルはストーリー上必須の場所ではなく、行かなくても話は進む。だがタークスとの戦闘やソルジャーのザックスに関する話など、多くのイベントが起こる要チェックのポイントだ。ジャングルではいきなり、タークスのレノとルードが立ち話をしている場面にでくわす。会話の後すぐボス戦が始まるぞ。

▶イベントもそうだが、今後の展開を有利にする豊富なアイテムが手に入るのもまたオイシイ。

◀中継点としてもありがたいゴンガガ村。宿屋で回復。

BOSS [タークス:レノ]

強力な特殊攻撃を使う難敵!

LV:	22
HP:	2000
MP:	80
EXP:	660
AP:	60
ギル:	1500
弱点:	なし
操る:	×
盗む:	なし
変化:	なし
無効:	重
落とす:	フェアリーテイル

ミッドガル7番街のプレート支柱で戦ったときと同様、怪しげな道具を使って攻撃してくる。味方1人に200前後のダメージを与えてくる特殊攻撃「タークス光線」がかなりやっかい。

BOSS [タークス:ルード]

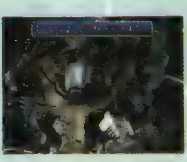
多彩な魔法でレノをフォロー

LV:	23
HP:	2000
MP:	135
EXP:	720
AP:	70
ギル:	2000
弱点:	なし
操る:	×
盗む:	なし
変化:	なし
無効:	重
落とす:	エクスポーション

直接攻撃やファイアの魔法で攻撃してくるかたわら、ケアルの魔法で与えたダメージを回復してしまう。こればっかりはMPが切れるのを待つしかないので、長期戦覚悟でじっくり戦おう。

メルトダウン魔晄炉にはマテリアが

メルトダウン魔晄炉では、神羅の兵器開発部部長をつとめるスカーレットと、タークスのリーダーであるツォンの立ち話を盗み聞きする。スカーレットは強力な兵器を開発するため、巨大でパワーのあるマテリアを探しているらしい。「タイタン」の召喚マテリアがパワー不足で素材にすらならないとは、はたしてどれほど強力な兵器を造ろうというのか……。2人が立ち去った後に魔晄炉を調べると手に入る召喚マテリアの「タイタン」は、戦闘中に使うと土属性の強力なダメージを敵全体に与える。モンスターがますます手強くなるこれからの戦いにおいて、心強い武器になってくれるぞ。忘れずにもらって行こう。



◀スカーレットたちはいらないそうなので、こちらで有効利用させてもらおう。かなり得した気分。

FFVII やりこみガイド 初恋の思い出は5年前…揺れる恋模様

ゴンガガ村の民家にいる老夫婦に話しかけると起こるイベントは、そのときのパーティメンバーによって内容が微妙に変化する。ここではイベントに関わってくる3人のキャラクターが、それぞれどんな反応を見せるかを紹介しよう。女性キャラが2人ともいた場合、両方のイベントが発生する。

エアリス

ザックスの名を聞いて動揺するエアリス。実は以前にエアリスが話していた初恋の相手こそが、ザックスその人なのだ。

◀ヤキモチをやくとかわいい反応が。

ティファ

ティファはザックスの名を耳にするや、ひどく狼狽した様子を見せる。何かを隠しているようなのだが……?

◀深く追求しようとするとしかられる。

クラウド

エアリスとティファが両方ともパーティに入っていなかった場合、クラウドが意味ありげなひとり言をつぶやく。

◀なぜか記憶にひっかかる名前……。

ゴンガガ MAP GUIDE

ゴンガガジャンクルの全体マップはそれほど複雑ではないが、魔晄炉の付近には強力なモンスターが出現する。「タイタン」の召喚マテリアさえ取ってしまえば長居は無用。早めにゴンガガ村へ駆け込もう。村のアクセサリショップは品揃えが豊富。必要なものがあれば買っておこう。

アイテム

1. 「ひっさつ」のマテリア
2. 「タイタン」のマテリア
3. ホワイトメガホン（長老の家）
4. エクスポーション（宿屋）

【武器屋】

名称	価格
ハードブレイカー	1500
グランドグラブ	1200
アトミックシザー	1400
ストライクロッド	1300
ギャマンヘアピン	1300
ブーメラン	1400
モズのはやにえ	500
チヂマール	500
ファイアカクテル	400

【アクセサリ屋】

名称	価格
ハチマキ	3000
銀縁メガネ	3000
星のペンダント	4000
タリスマン	4000
ホワイトケープ	5000
怒りの指輪	5000
「まどわす」のマテリア	6000
「じかん」のマテリア	6000
「ちりょう」のマテリア	1500
「へんしん」のマテリア	5000

【アイテム屋】

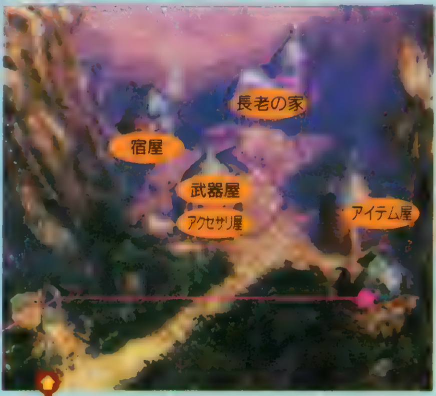
名称	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
テント	500
乙女のキッス	150
うちでのこづち	150
金の針	150
興奮剤	100
鎮静剤	100

【宿屋】

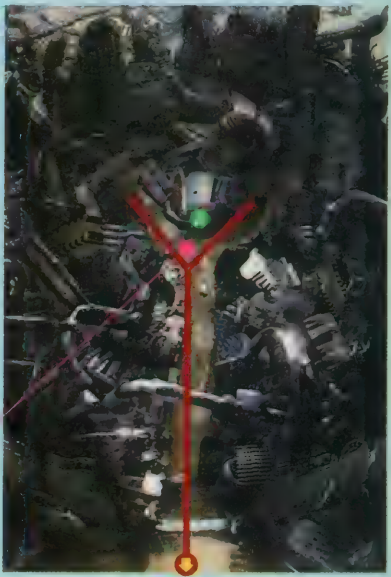
名称	価格
一泊	80

MAP DATA

ゴンガガ村



メルトダウン魔晄炉



ザックスに関するイベント

この民家にいる老夫婦に話しかけると、ソルジャーのザックスに関するイベントが発生する。ザックスの家を飛び出したエアリスとティファは、それぞれ武器屋と長老の家の近くに立っているぞ。話しかけて励ましてあげよう。

▲クラウドとザックスの境遇には似た部分が多い。

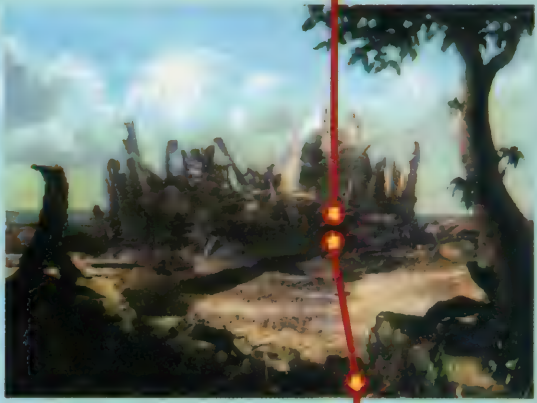
強力なマテリアをさがすスカーレット

魔晄炉に近寄ると神羅のヘリがやってきて、スカーレットとツォンが現れる。クラウドたちは魔晄炉に隠れて2人の話を盗み聞き……。

タークスは2人同時に倒せ！

タークスはどちらか1人を先に倒すと、もう片方は逃げてしまう。均等にダメージを与え、全体化した魔法で2人同時に倒せば経験値も2人分！

▲両方とも倒した方が断然お得だ。



パーティの中にスパイが!?

タークスが先回りしていたことに疑問を感じるクラウドたち。もしかしたらパーティの中にスパイがいて、こちらの動きが神羅に筒抜けになっているのでは？ という推測をたてるのだが……。

Ⓢ＝セーブポイント

コスモキャニオン～ギ族の洞窟

コスモエリア

星の声を聞き、その息吹を感じる者たちの聖地。レッドXIIIの真の姿が浮き彫りにされる!?

行動チャート

1. コスモエリアでバギーが故障 とりあえず近場のコスモキャニオンへ
2. コスモキャニオンの入り口でレッドXIIIが豹変。先に町へ入ってしまう
3. 天文台に向かう途中の階段でパーティが解散。メンバーが自由行動に
4. 天文台の研究所で、ブーゲンハーゲン、レッドXIIIの2人と話す
5. 別行動していたメンバーがコスモキャニオンに到着。いったん研究室を出て、自由行動中だった仲間と話しパーティを編成する。
6. パーティ編成がすんだら天文台へ。星命学の理と星の現状を見せられる
7. コスモキャンドルを囲んでいる仲間たちと話す。ブーゲンハーゲンが現れ、レッドXIIIたちをギ族の洞窟へいざなう
8. ギ族の洞窟の奥でギ・ナタタクと対決。レッドXIIIの父、戦士セトと対面
9. バギーの修理が完了。レッドXIIIがふたたびパーティに加わり、ニブルヘイムに向けて出発

オススメ装備

防具	銀の腕輪
アクセサリ	タリスマン
マテリア	「かいふく」のマテリア、「そせい」のマテリア

星命学の聖地コスモキャニオンで星に生きる星命の理を知る!

広く立体的なマップの中に、小さなエリアが点在するコスモキャニオン。ここでの重要ポイントは2つ。老学者のブーゲンハーゲンからライフストリームについて学び、星の危険な現状を把握することと、ギ族の洞窟でレッドXIIIの父、戦士セトが取った行動の真意を知ることだ。手順はなかなか複雑だが、行動チャートどおりに進めれば大丈夫。

▲ギ族の洞窟では、レッドXIIIが父に抱いていた誤解が解ける。セトは偉大な戦士だった。

▶神羅が魔晄を吸い上げることで、星は確実に病んでいく。

他のメンバーは何してる?

コスタ・デル・ソルのときとは逆に、コスモキャニオンではパーティに入っているメンバーが自由に行動する。休息を楽しむ仲間たちの足どりを追ってみよう。

エアリス

◀宿屋の1階にあるパブ「スターレット」でお酒を飲んでいる。旅の途中では滅多に見ることのできない、エアリスの日常的な顔だ。

ティファ

◀同じくパブ「スターレット」で、エアリスの向かいに座ってお酒を飲んでいる。グラス片手に楽しげに話す2人の会話の内容は?

ユフィ

◀いつ何時でもマテリアへの執着をあらわにしているユフィ。目ぼしいマテリアはないものかと、マテリア屋の中をウロウロしている。

バレット

◀コスモキャニオンはアバランチのルーツにあたる場所。バレットは感慨深そうに、長老ハーゴの部屋で星の知識を学んでいる。

ケット・シー

◀どこへ行ったかと思えば、ケット・シーは厨房で食事の催促をしている。下のヌイグルミにも食べ物が必要なのだろうか……?

コスモキャニオン MAP GUIDE

コスモキャニオンの[illegible]は複雑で、最初は迷ってしまいがち。まずは[illegible]町中を歩き、店の場所などを覚えるといい。武器屋と宿屋のカウンターにはか[illegible]の1と5が。

【武器屋】

名称	価格
バタフライエッジ	2800
タイガーファング	2500
ハードバルカン	2700
プリズムロッド	2600
シルバーバレッタ	2500
風車	2600
グリーンメガホン	2400
銀の腕輪	1300

【マテリア屋】

名称	価格
MPアップ	8000
HPアップ	8000
まどわす	6000
へんしん	5000

【よろず屋】

名称	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
テント	500
乙女のキッス	150
うちでのこづち	150
金の針	150
興奮剤	100
鎮静剤	100

【宿屋】

一泊	100

アイテム

①エリクサー(宿屋の寝室)

①武器屋、セーブポイント、長老ハーゴの部屋
②マテリア屋、封印の扉（ギ族の洞窟へ）

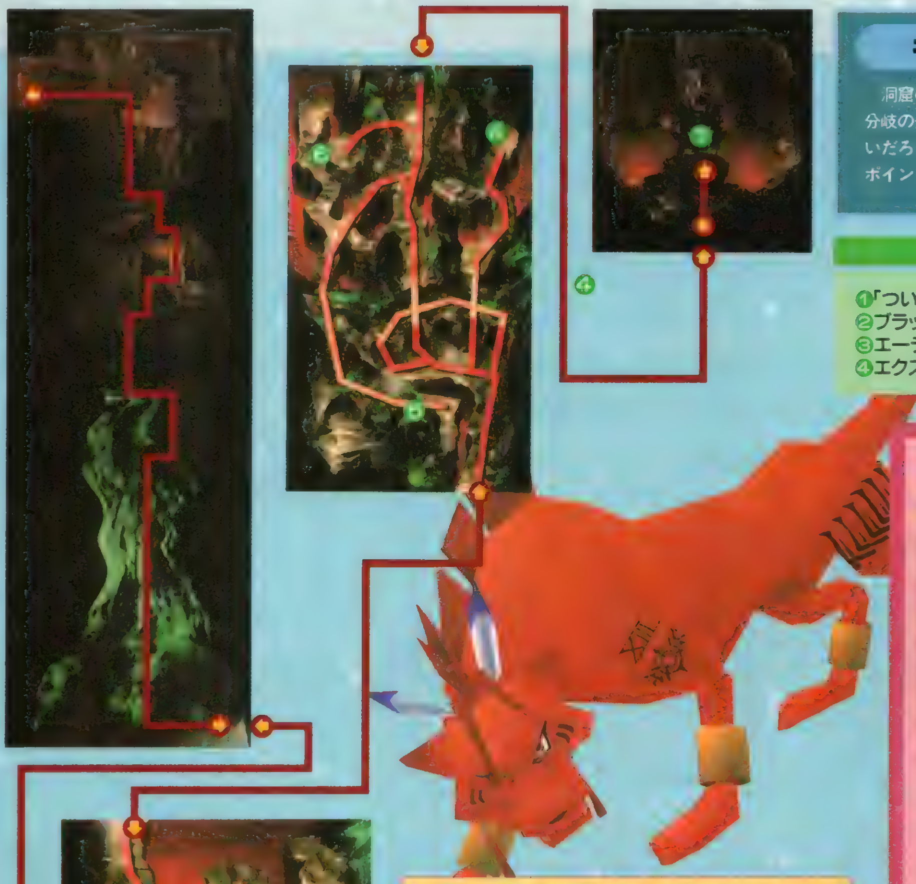
MAP DATA

コスモキャニオン

FFVII やりこみガイド ホログラフィイベントの秘密

ブーゲンハーゲンがホログラフィシステムを作動させたとき、パーティ内に女性キャラがいると、感動してそれぞれの個性に合った反応を見せる。女性キャラが複数の場合は、エアリス→ティファ→ユフィの優先順に1人だけ反応するぞ。

▲素直に感動するユフィ。女性キャラがいない場合はバレットが反応する。



ギ族の洞窟 MAP GUIDE

洞窟の奥に行くだけならほぼ一本道。しかし、途中に多くある分岐の先には宝箱やマテリアが置いてある。これを見逃す手はないだろう。通路がトンネル状になっていてルートが把握しにくいポイントでは、下のマップで宝箱までの道を確認しながら進もう。

アイテム

1. 「ついかこうか」のマテリア
2. ブラックメガホン
3. エーテル
4. エクスポーション
5. フェアリーリング
6. エーテルターボ
7. 「じゅうりょく」のマテリア

BOSS [ギ・ナタタク]

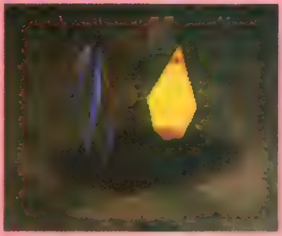
ギ族の怨念の集合体!

LV：	29
HP：	5500
MP：	200
EXP：	1400
AP：	150
ギル：	3000
弱点：	聖
操る：	×
盗む：	なし
変化：	なし
無効：	土水重闘止マ
落とす：	ワイザーロッド

アンデッドモンスターだけあって、そのしぶとさは筋金入り。しかし特に強力な攻撃を繰り出してくるでもないので、さほど苦労せずに倒せるだろう。レイズ系の魔法をかければ一発で倒せることも。

BOSS [ソウルファイア]

ボスを援護する謎の人魂?

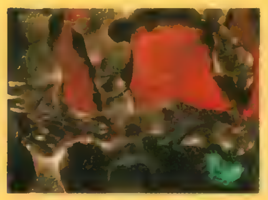


LV：	21
HP：	1300
MP：	220
EXP：	200
AP：	10
ギル：	100
弱点：	風聖
操る：	×
盗む：	なし
変化：	なし
無効：	炎土重水乱闘マ眠毒黙宣
落とす：	フェニックスの尾

ファイラの魔法や「のりうつり」の特殊攻撃でギ・ナタタクを援護する。味方に乗り移られるとこちらからは攻撃できなくなるが、敵はしっかりファイラの魔法で攻撃してくるあたりがズルイ。

泥の上ではダッシュ禁止!

通路に泥（?）が溜まっている場所は、ダッシュしながら踏み込むと一直線に滑り抜けてしまう。滑っている間はもちろん操作不能。泥の上は歩いて通らないと、目的の場所にいつまでたってもたどり着けない。



◀いつもと同じようにダッシュで駆け抜けようとすると、ツルーと滑ってしまう。要注意だ。

石を崩して道を開く

マップのＰｏｉｎｔの所にある穴の中には、それぞれ石が積まれている。その中の“きみょうな形をした石”を崩すと、通路が開ける仕組みになっているぞ。それ以外はすべて敵が出現する罠だ。

▲わざと罠にかかって経験値稼ぎをするもよし。危険も伴うが

ニブルヘイム〜ニブル山

ニブルエリア

5年前の惨劇が夢だったかのように、昔のままのたたずまいを見せるニブルヘイムの町。その謎を解く鍵は、神羅屋敷の地下深くに隠されている。

行動チャート

- 神羅屋敷に入る
- 金庫の謎を解いてヴィンセントを仲間に
- 地下書庫にセフィロス出現
- ニブル山へ出発
- ニブル山をぬけてロケットポートエリアへ

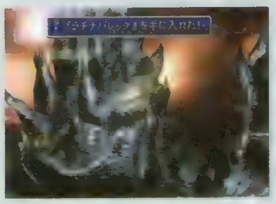
オススメ装備

防具	金の腕輪
アクセサリ	チョコボのはね
マテリア	「HPアップ」のマテリア、「ぬすむ」のマテリア

夢か現実か!?昔のままのニブルヘイムに秘められた陰謀

ニブルヘイムの町は、5年前の事件を隠す目的から神羅の手で再建されている。ここでやるべきことは、神羅屋敷で隠れキャラのヴィンセントを仲間にし、その地下にいるセフィロスと話すことだ。セフィロスはクラウドたちに「ニブル山を越えて北へ向かう、自覚があるなら追ってこい」と、謎めいた言葉を残して去っていく。言われるまでもなく、ここは奴を追うしかない！

◀神羅屋敷でセフィロスと対峙！その言動はやはり謎めいている……



▲ニブル山のマップのつながりはかなり複雑で、迷いやすい。

神羅屋敷 MAP GUIDE

町のいたる所にいるサンプルに話しかけると、いろんなアイテムがもらえる。民家もチェック！

MAP DATA

【よろず屋】

名称	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
テント	500

【宿屋】

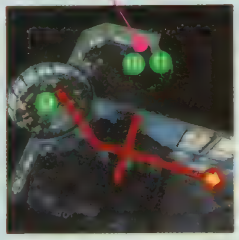
一泊	100

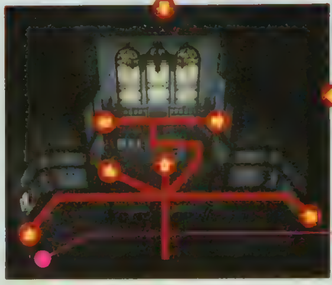
アイテム

1. ラックアップ（宿屋）
2. エリクサー（よろず屋）
3. エーテルターボ（ティファの家）
4. プラチナフィスト（ティファの家2階）
5. ラックアップ（民家）
6. ツインヴァイパー
7. シルバーメガホン
8. エネミーランチャー
9. マジックアップ
10. 「オーディーン」のマテリア
11. キーアイテム「地下室の鍵」
12. 「しょうめつ」のマテリア

謎の金庫

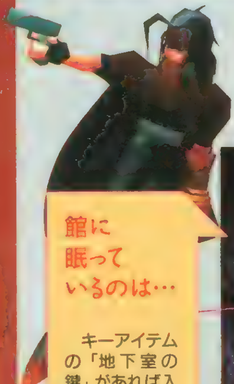
神羅屋敷の最大の謎と言える、鍵のかかった金庫。鍵を開くためのヒントは宝条の手紙に書かれている。中に「オーディーン」のマテリアと「地下室の鍵」があるが、ボスモンスターを倒さないと入手できない。





宝条の手紙

4番目のダイヤル数は、4行目の空白にカーソルを合わせて決定ボタンで見られる。



館に眠っているのは…

キーアイテムの「地下室の鍵」があれば入れるこの部屋には、ヴィンセントが眠っている。中央の棺に向かって話しかけてみよう。

BOSS [ロストナンバー]

一撃必殺のパワーは脅威！

LV：	35
HP：	7000
MP：	300
EXP：	2000
AP：	80
ギル：	2000
弱点：	なし
操る：	×
盗む：	なし
変化：	なし
無効：	重

落とす：コスモメモリー、「オーディーン」のマテリア

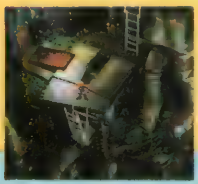
神羅屋敷の2階にある金庫を開けると襲ってくる。味方1人に2000以上もの大ダメージを与える特殊攻撃「ロストプロー」が脅威。戦闘中は常に、味方全員のHPをフルにしておくよう心がけよう。

ニブル山 MAP GUIDE

一見すると行けそうにない場所にある宝箱も、山の裏側やトンネル状の通路など、見えない道を通れば取りに行ける。隠れたルートはマップでチェック！

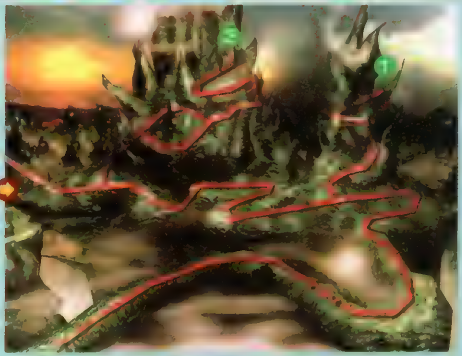
6本のパイプの行き先は？

パイプに入る前に、写真のハシゴをおろそう。左から2番目と右から2番目のパイプがアイテムの場所へ、いちばん右のパイプがセーブポイントに通じている。



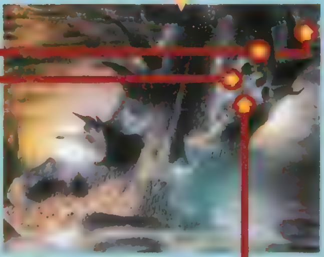
アイテム

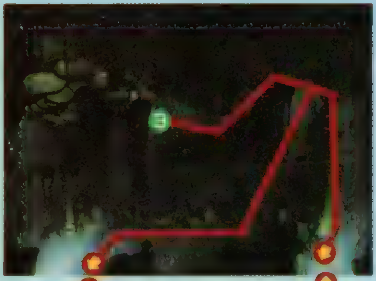
❶ルーンブレイド
❷プラチナバレッタ
❸スナイパーCR
❹「ぞくせい」のマテリア
❺エリクサー
❻「ぜんたいか」のマテリア
❼オーバーソウル
❽「カウンター」のマテリア

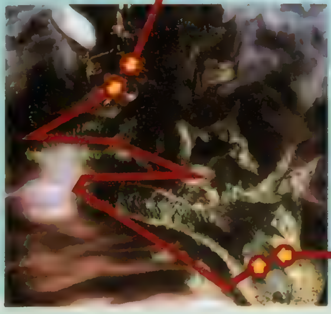


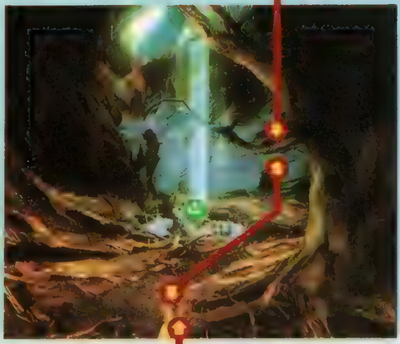
ニブル山を脱出

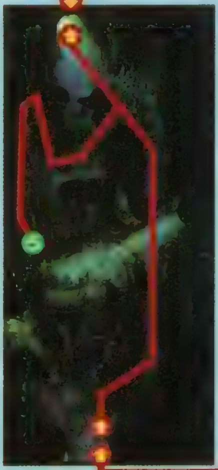
このマップで、矢印に従って山の裏側に回るとロケットポートエリアに抜けられる。アイテムをすべて集めたら脱出だ！





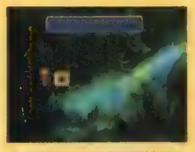






壁をぬけた先には…

トンネル状の通路の入り口は意外と見落としがち。壁も注意深く見ていないと、宝箱を取りこぼすことになるぞ。



▲今後もこの手の壁抜けポイントは結構ある。些細な相違点も見逃すな。

FFVII やりこみガイド ヴィンセントを仲間にする方法

金庫の鍵を開くダイヤルの数字と順番は下の表のとおり。「右 36」は右に36回ダイヤルを回すのではなく、ダイヤルを右に回して36の数字に合わせるという意味なので注意しよう。

①	右	36
②	左	10
③	右	59
④	右	97

金庫を開けてロストナンバーを倒し、「地下室の鍵」を入手したら、屋敷の地下通路にある扉を開ける。そこでヴィンセントと話し、地下を出ようとすると彼が仲間になるぞ。

▶なぜか、セフィロスの出生の秘密を少なからず知っている様子のヴィンセント。

◀宝条に恨みがあるらしく、宝条と出会えるかもしれないという理由でパーティに加わる。

BOSS [マテリアキーパー]

マテリアを守る6本脚の[illegible]

LV：	38
HP：	8400
MP：	300
EXP：	3000
AP：	200
ギル：	2400
弱点：	なし
操る：	×
盗む：	なし
変化：	なし
無効：	重眠 炎吸収

落とす：ジュエルリング、「カウンター」のマテリア

「カウンター」のマテリアを守っているボスモンスター。高いHPとは対照的に攻撃力はそこそこで、気長に戦っていればそのうち倒せる。炎系の魔法は吸収されてしまうので使わないこと。

ロケット村～武器職人の小屋

ロケットポートエリア

ロケット村を舞台に展開されるタイニー・ブロンコ争奪戦！ ゲーム中随一のスリリングなビジュアルシーンに注目!!

行動チャート

- ロケット村、発射台でシドに会う
- ↓
- シドの回想
- ↓
- シドとルーファウス口論 そのスキに裏庭へ
- ↓
- パルマーと戦闘 タイニーブロンコ奪取
- ↓
- ルーファウスの部下の銃撃でタイニーブロンコが損傷。以後、ボートとして使うことに。シドが仲間になる
- ↓
- ゴンガガエリアの武器職人の小屋でキーストーンの情報を入手する

オススメ装備

防具	金の腕輪
アクセサリ	チョコボのはね
マテリア	「かばう」のマテリア、「カウンター」のマテリア

はてなき宇宙にこがれる夢と誇りの男、シド艦長との出会い！

◀タイニー・ブロンコを貸してほしいと頼んでみたが……。

シドの家の裏庭にある小型飛空艇、タイニー・ブロンコ。これを貸してもらおうと、ロケットの発射台にいるシドに話を持ちかけると、その場で断られてしまう。そんな中、村に神羅カンパニーの社長であるルーファウス神羅と、宇宙開発部門のパルマーが訪問し、タイニー・ブロンコを持ち去ろうとするのだ。ルーファウス神羅たちに取られるくらいなら、こちらが手に入れてしまおう。

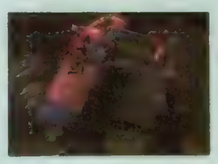
神羅26号による宇宙計画の顛末…

シドを乗せて飛び立つはずだったロケット「神羅26号」が、発射に失敗した理由を知るシェラ。シドの家では、彼女がそのいきさつを語る。

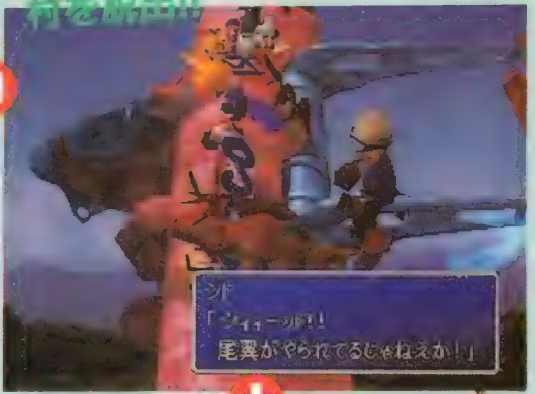
▼シドにタイニー・ブロンコを返せと迫るルーファウス神羅、どうやらセフィロスを追うために必要らしい。そのお達しに、シドは不満をあらわにする。

シドがルーファウス神羅と口論している間に、クラウドたちは裏庭に回ってタイニー・ブロンコを持ち出そうとする。だがそこには、同じくタイニー・ブロンコに乗って逃げようとするパルマーの姿があった。パルマーを撃退し、クラウドたちは低空飛行でシドを救出して村を脱出！ 何とかルーファウス神羅たちをふりきることができたが、タイニー・ブロンコは尾翼を破壊され、飛べなくなってしまう。

▶戦闘に負けて逃亡したパルマーは、神羅のトラックに跳ねられる。とことん間が抜けているというか、運がないというか……。



タイニー・ブロンコで村を脱出!!



しかし…

▶タイニー・ブロンコはボートとして使用することに。そして、シドが仲間に加わる。

BOSS [パルマー]

神羅一のひょうきん者、見参!?

LV	:	38
HP	:	6000
MP	:	240
EXP	:	1800
AP	:	98
ギル	:	5000
弱点	:	なし
操る	:	×
盗む	:	なし
変化	:	なし
無効	:	重黙敵眠
落とす	:	エジンコート

魔晄銃とブリザラの魔法で味方のHPを確実に減らしてくる。HPも6000と意外に高く、見た目ほどダメな奴でもないのだ。仲間のHPをこまめに回復させながら、直接攻撃主体の攻めで倒そう。

MAP DATA

【武器屋】

名称	価格
スパス	3100
金の腕輪	2000
パワーリスト	7500
防弾チョッキ	3500
イヤリング	7500
タリスマン	4000

【アイテム屋】

名称	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500
「バリア」のマテリア	10000
「りだつ」のマテリア	10000
「じかん」のマテリア	6000

【宿屋・上海亭】

一泊	100

アイテム

1. ドリルアーム（シドの家）
2. パワーアップ（民家）
3. 陸奥守吉行

タイニーブロンコを手に入れたところで

ユフィをつれてウータイへ行こう!

タイニー・ブロンコを手に入れると、西方の島国、ウータイへ行けるようになる。ウータイでは隠れキャラのユフィが仲間になっていると、大きなイベントが発生するので、行く前にぜひとも彼女を仲間にしておこう。ここではユフィを仲間にする手順と合わせて、さまざまな場面で彼女が見せてくれる反応や行動の一部を紹介するぞ。

注目! ユフィを仲間にするプロセス

ユフィと戦闘

[illegible]

会話の選択

[illegible]

ユフィが仲間に

[illegible]

会話選択❶

最初の選択肢では、負けん気の強いユフィの性格を逆手に取り、わざとじらすような選択肢を選んで興味を引くべし

会話選択❷

「アタシの強さにビビッてんだろ!!」と問われる2番目の選択肢。ここではユフィをたてる返事を選ぼう。

会話選択❸

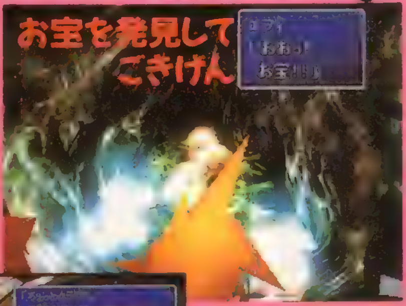
3番目の選択肢では、正直に引き止める返事を選ぶ。ここで逃げられては、これまでの苦労が水の泡だ。

会話選択❹

4番目の選択肢では、ユフィのプライドをくすぐってその気にさせちゃうような答えを選択するのだ。

会話選択❺

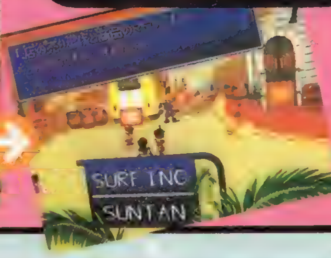
実は最大のひっかけなのが最後、5番目の選択。このまま彼女に主導権を握られないように突き放してみてはいかが?



お宝を発見してごきげん

意外な一面も

ジュノンの運搬船では、乗り物酔いというユフィの意外な弱点が発覚する。



コスタ・デル・ソルではマテリア屋でアルバイト

コスタ・デル・ソルに到着したとき、ユフィがパーティに入っていないと「探さないでくれよ」と言い残して去ってしまう。そのまま町に入ると、なんとマテリア屋でユフィがアルバイトしているぞ。

FFⅦ やりこみガイド

タイニー・ブロンコに乗って次に行くべき場所は…!

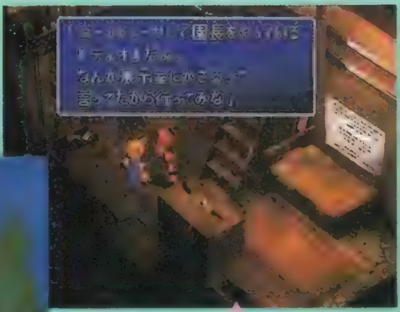
タイニー・ブロンコを入手すると行動範囲が急に広がり、おまけにロケット村を脱出したときに次の目的地が明確に示されないため、これからどこへ行けばいいのか迷ってしまいがちだ。この場面ではゴンガガエリアの北東部にある武器職人の小屋へ行くと、話が進展する。

ボーンビレッジでは…

タイニー・ブロンコを手に入れた時点で、北の大陸にあるボーンビレッジに行けるようになる。宝探しはまだできないが、「キーストーン」や古代種についての詳しい情報が聞けるぞ。

ゴンガガエリアまで戻る!

ゴンガガエリアの北東にある、これまでは無人だった小屋。そこにいる武器職人が古代種の神殿に入るための鍵を握る



武器職人から話を聞くと…

武器職人はゴールドソーサーの支配人ディオに「キーストーン」を売ったらしい。理由を話せば貸してくれるだろうか?

ウータイ

ウータイエリア

神秘的な街、ウータイ。もしユフィが仲間にいるなら、必ず寄っておきたい。

行動チャート

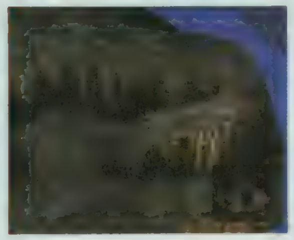
1. ウータイ山中でユフィにマテリアを盗まれる（ユフィがいる場合のみ）
2. ウータイのかめ道楽でタークスに会う
3. ウータイのマテリア屋で宝箱ゲット（またもユフィに盗まれる）
4. 民家でユフィ発見（逃げられる）
5. かめ道楽入口でユフィを捕まえる（ツボの中に隠れている）
6. ユフィの家でまたも逃げられる
7. 鐘を突いて地下室へ
8. ユフィ（＆イリーナ）がコルネオにさらわれる
9. タークスと協力し、ダチャオ像でコルネオを追いつめる（ボス戦）
10. ユフィ、再び仲間になる
11. 五強の塔で「リヴァイアサン」をゲット（いつでもいい）

オススメ装備

防具	金の腕輪
アクセサリ	安らぎの指輪
マテリア	マテリア使用不可能

マテリア盗難！　ユフィを追ってウータイを駆け回れ！

ユフィが仲間にいる状態でウータイエリアに入ると、ユフィがマテリアをすべて盗んで逃走するイベントが発生する。まずは彼女を追ってウータイへ向かおう。ウータイでは、逃げ回るユフィを追いかけているうちにタークスやコルネオまで絡んできて事態は大混乱。基本的に行動チャートにあるとおりの行動を取っていればＯＫだが、街に入ってすぐの状態でユフィの父に何度も話しかけると、ユフィにまつわるちょっとした隠し（？）イベントを見ることができるぞ。



▲ウータイへ行くには絶対通らなければならないこの山道でイベント発生

▼マテリア盗難！　ウータイへ着くまでマテリアなしで戦わなくてはならない。

▲一度捕まえると、彼女がなぜマテリアを狙っているのかが分かる。でも……

▼逃げられる。ちなみにカネにモノを言わせるというのは鐘を鳴らすということ。

▲その後、タークスのイリーナともどもコルネオにさらわれてしまう。

▼タークスとの共同戦線で無事保護。今後は大人しくしていてくれるぞ。

FF VII やりこみガイド　かめ道楽通信はすべて読んできた!?

ウータイ名物かめ道楽。世界各地に散らばったかめ道楽通信をすべて読んでいれば、ここで記念品をもらえるぞ。ちなみに記念品は「ガードアップ」など各種ステータスアップアイテム各１個と「ラストエリクサー」だ。

▲最後にこの看板を読んでおくこと。

かめ道楽通信

- No.１→五番街、２階建ての民家２階。
- No.２→神羅ビル、２階の掲示板
- No.３→ゴールドソーサー、ゴーストスクエア
- No.４→コスモキャニオン、宿屋
- No.５→コスモキャニオン、武器屋
- No.６→ユフィの家、地下

五強の塔を制覇してリヴァイアサンをゲット!!

五強の塔の試練は、ウータイのイベントクリア後ユフィをパーティに入れて訪れると挑戦できる。戦うのはユフィ１人なので５人抜きはかなり辛い。ここでは、「明鏡止水」のリミット技を覚えていることと、ケアルラ以上を使える「かいふく」のマテリアとマヒを回避できるアクセサリを装備していることがクリアの最低条件。また、面倒でも１戦ごとにセーブしよう。

▶負けても全滅にはならない。なお、誰からも何も盗めない。

１階　ゴーリキー

HP：3000
MP：150
EXP：1500
AP：50
ギル：0

落とす：エクスポーション、弱点：風、無効：重土

「リジェネ」をかけられる前に、速攻でケリを付けよう。「リジェネ」や「マイティガード」が使えるならかなり楽に行ける。

２階　シェイク

HP：4000
MP：180
EXP：2200
AP：50
ギル：0

落とす：エーテルターボ、弱点：なし、無効：重

とくに怖くないので、魔法よりも力押しで戦っていこう。基本的にゴーリキーのときと同じ戦法で戦っても大丈夫だ。

３階　チェホフ

HP：5000
MP：210
EXP：2900
AP：50
ギル：0

落とす：冷気の指輪、弱点：なし、無効：重

マヒ攻撃をしてくるので、マヒ回避のアクセサリは必須。それさえ気を付ければ、こいつも楽勝で突破できる。

４階　スタニフ

HP：6000
MP：240
EXP：3600
AP：50
ギル：0

落とす：エリクサー、弱点：なし、無効：重

こいつの攻撃は直接攻撃がメインなので、こちらも力で対抗していこう。いままでの基本戦法を守れば突破は容易だ。

５階　ゴドー

HP：10000
MP：1000
EXP：5000
AP：[illegible]
ギル：40000

落とす：森羅万象、弱点：なし、無効：重

長期戦覚悟で、地道に戦おう。「トライン」はラーニング可能。「グラビガ」と「ミニマム」を使ってくるので対策を忘れずに。

ウータイ〜ダチャオ像 MAP GUIDE

最初に訪れた段階では、店で買い物をすることはできない。また、ゴドーの家では、寝ているゴドーに何度も話しかければユフィのミニイベントが発生する。しかし、少しでもイベントを進めてしまうと起こらなくなる（ゴドーがいなくなる）ので注意が必要。

BOSS [ラプス]

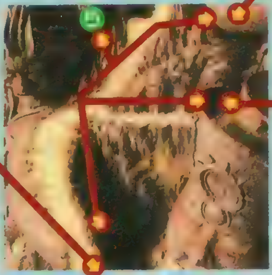
マテリア使用不可!

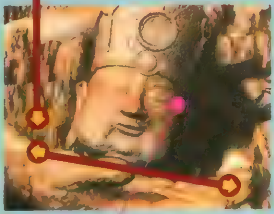
LV：	39
HP：	6000
MP：	300
EXP：	3200
AP：	33
ギル：	20000
弱点：	なし
操る：	×
盗む：	なし
変化：	なし
無効：	毒睡マ

重力系の魔法が効く。しかし、戦う時点でマテリアは使えないので、アイテムの「時空弾」などで代用してHPを減らしていこう。大ダメージのエアロガに注意。

落とす：安らぎの指輪

ダチャオ像





コルネオに捕まったユフィとイリーナがダチャオ像に吊るされている。ここでは対ボス戦に突入する。

アイテム

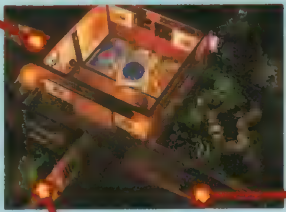
❶エリクサー
❷雷迅
❸風魔手裏剣
❹かんざし
❺ドラグーンランス

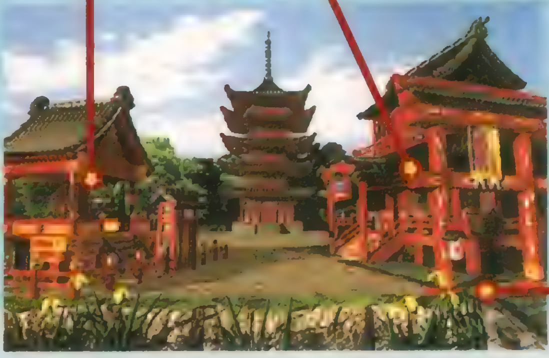
【武器屋】名称	価格
村雨	6500
ダイアナックル	5800
チェーンソー	6300
オーロラロッド	5800
ゴールドバレッタ	6000
スプラッシュパイク	6500
ブルーメガホン	5500
月輪	6000
ランダル	6400

【マテリア屋】名称	価格
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500
火とん	800
雷迅	800
チョコボのはね	10000

ウータイ

MAP DATA





ユフィの家。地下で起こる選択肢では、どちらを選んでも絶対に逃げられる。

追いかけっこの途中、ユフィが逃げ込む民家。ついたての裏に隠れている。

かめ道楽。中には非番のタークスがいる。ユフィは表のツボの中。

マテリア屋。宝箱に「MPきゅうしゅう」のマテリア。

猫屋敷。イベント後「HPきゅうしゅう」のマテリア。

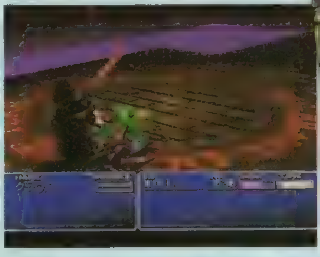
ゴールドソーサー

ゴールドソーサーエリア

キーストーンを求めて再び立ち寄ったゴールドソーサー。首尾よくキーストーンを入手するが、その夜……。

バトルスクエアで勝ち、キーストーンをゲット!

バトルスクエアに設置されたディオの博物館でキーストーンを発見。これを譲ってもらうための条件は、バトルスクエアに挑戦すること。勝っても、負けてリタイアしてもキーストーンはもらえるので、軽い気持ちで挑戦しよう。ちなみに、ここで8回勝ち抜けばキーストーンと合わせて「防弾チョッキ」と「チョコボのはね」をもらえる。

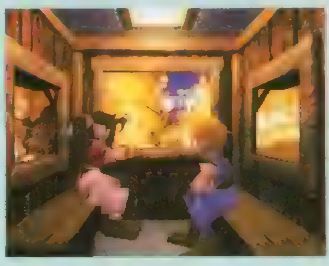


▶ここで出てくる敵のレベルは固定なので、クラウドのレベルを上げておけば勝ちやすい。

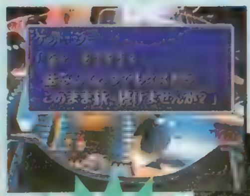
キーストーン入手!

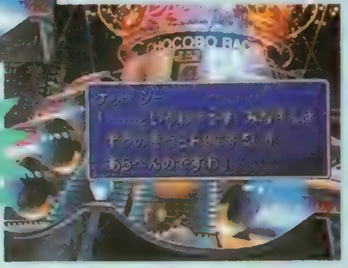
ひとときのやすらぎとスパイ疑惑

キーストーンを入手したあと、ロープウェーの故障により一行はゴーストスクエアで一晩過ごすことになる。ここで初めてメンバーが一堂に会し、これまでの流れをまとめることに。そしてその夜、待望のデートイベントが発生。楽しいデートのあとは、ケット・シーが神羅のスパイであることが発覚し、キーストーンを神羅に奪われてしまう。なお、今後もケット・シーはこれまで通りパーティに加えることができる。



▶楽しいデート。デートする相手は、それまでの行動パターンによって変わる。





◀▼スパイであることがばれた後も、ケット・シーは旅の同行を願い出る。マリンを人質に取られているので、クラウドたちに選択の余地はないのだ。

ケット・シーはスパイだった!?

行動チャート

- バトルスクエアでキーストーン入手
- ロープウェーの故障で一晩足止め
- ゴーストスクエアでこれまでのおさらい
- デートイベント(イベントスクエア→ラウンドスクエア)
- ケット・シーが神羅のスパイであることが分かる
- ケット・シーによってキーストーンを神羅に奪われてしまう

オススメ装備

防具	金の腕輪
アクセサリ	安らぎの指輪
マテリア	「えんきょりこうげき」のマテリア、「カウンター」のマテリア

FF VII やりこみガイド バトルスクエアで賞品をねらえ!

バトルスクエアでは、1人で8回の戦闘を勝ち抜けば、戦闘内容に応じたBP(バトルポイント)がもらえる。これを貯めていけばポイントに応じて賞品と交換してもらえるのだ。出現する敵は挑戦者のレベルによって変わるうえ、1戦ごとにハンデがつくのでかなり運に左右される。右のハンデ一覧表をチェックしてから挑戦しよう。

◀BPはバトルスクエアを出ると無効。

◀ハンデはバトル終了後全回復するので安心。

こんな賞品がもらえるぞ!

賞品	BP
フェニックスの尾	100
万能薬	200
ミメットの野菜	400
「てきよせ」のマテリア	800
巨鳥のハネ	1600
Sマイン	3200
「せんせいこうげき」のマテリア	6400
「スピード」のマテリア	12800
チャンピオンベルト	25600
超究武神覇斬(限定1)	51200

レベルダウン系	レベルがダウンする。基本能力値も低下してしまうが、そんなに恐れるハンデではない。レベル5ダウン、レベル10ダウンの2タイプがある。
マテリア破壊系	マテリアが破壊される。5種あるマテリアのどれか1種が破壊される場合と、全種破壊される場合の全6タイプ。すべて破壊されたら、あきらめた方がいいかも。
ステータス異常系	ステータス異常状態になる。カエルになる、小さくなる、毒状態になるの3タイプ。魔法やアイテムで回復可能なので、回復手段さえあるのならそう怖くない。
能力値低下系	MAXHP半分、MAXMP半分、MPゼロ、すばやさ半分の4タイプ。MPゼロはエーテルで回復可能だが、それ以外は回復不可能。何度も続くと厳しい。
装備品破壊系	武器破壊、防具破壊、アクセサリー破壊の3タイプ。「リボン」装備中にアクセサリー破壊が来ると精神的に厳しい。武器や防具の破壊はそんなに怖くはない。
ダメージ系	ダメージを受ける。受けるダメージは経過時間に左右される。魔法やアイテムで回復可能だが、後半になればなるほど強力なダメージを受けてしまう。
ラッキー系	HP回復と、ハンデなしの2タイプ。特にHP回復は有り難いが、これを引いてしまうとBPがほとんど上がらない。BP稼ぎの途中なら狙わない方がいい。
その他	アイテム使用不可。まほうマテリアを壊されたあとでコレを引き当てると、まず勝ち目はなくなる。しかし、その分もらえるBPは大きくなる。

※バトルスクエアで課せられるハンデは、その闘技(バトル)中のみ有効です。本当にマテリアやアクセサリが壊れるワケではありません。また、一度受けたハンデやステータス異常は(治さない限り)次の戦闘に継続されます。途中でリタイアするとそれまでのBPは入手できますが、負けるとその闘技で得たBPはゼロになりますので注意。

FFⅦ やりこみガイド

デートイベント大紹介

▲はたして誰か登場するか。ゲーム中、もっともワクワクする瞬間かも!?

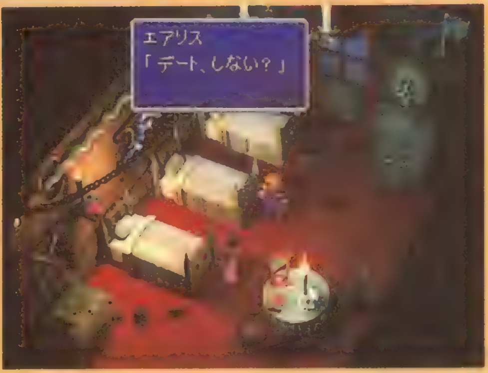
ゴールドソーサーで過ごす楽しいひととき、デートイベント。イベントスクエアで演劇に出演し、観覧車に乗るというコースは固定だが、演劇では選択によって結果も違ってくる。この夜の思い出を忘れられないものにするために、やはり演劇はバッチリ決めておきたい。２人きりのマジカルナイトでの楽しいひとときを、ここで紹介。プレイの参考にしてほしい。

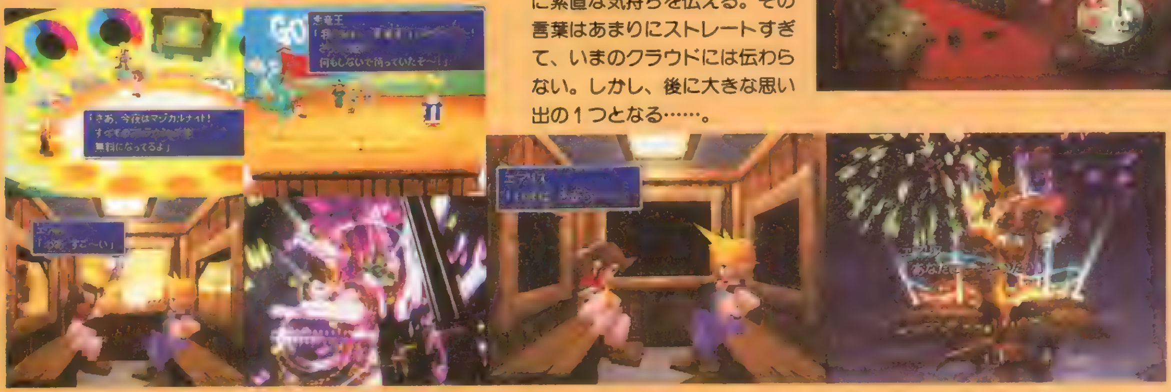
◀イベントスクエアで突然演劇への出演が決まる。バッチリ決めよう。

▶その後は2人きりで観覧車に。ここでの会話は相手によって違う。

惹かれ合う2人、つかの間の急接近

不意の足止めにより、ゴールドソーサーで１泊することになった一行。その夜、仲間の目を避け、エアリスとクラウドは夜のゴールドソーサーへと繰り出すことになる。その夜のゴールドソーサーは、すべてのアトラクションが無料のマジカルナイト。イベントスクエアに立ち寄った２人は、入場100人目のカップルとして演劇の主役に選ばれる。悪竜王にさらわれた姫と、それを救い出す騎士の役目を見事演じたあとは、２人っきりでゴンドラに乗り、ゴールドソーサーの夜景に見入る。そこでエアリスは彼女なりの言葉でクラウドに素直な気持ちを伝える。その言葉はあまりにストレートすぎて、いまのクラウドには伝わらない。しかし、後に大きな思い出の１つとなる……。

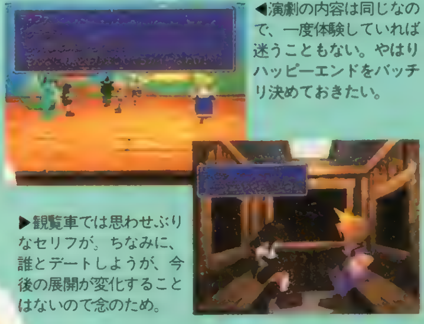




◀▲デートイベントは自動的に進む。しかし、途中で挿入される選択肢をどう選んでいくかによって、かなりイメージが変わってくる。とくに演劇の顛末などは、何種類か用意されている。

デート相手はティファの場合もある!

デートの相手として登場するのは、エアリスとは限らない。女性キャラにはクラウドに対する感情度のような隠しパラメータが設定されており、その１番高いキャラが登場するようになっているらしいのだ。会話などの選択肢で、ティファが喜ぶような選択ばかりしていれば、当然ティファが現れるというワケ。ティファの場合、演劇の内容はまったく同じだが、当然観覧車でのセリフはまったく違っているのだ。



◀演劇の内容は同じなので、一度体験していれば迷うこともない。やはりハッピーエンドをバッチリ決めておきたい。

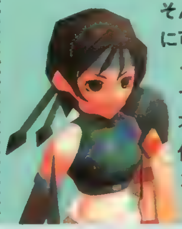
▶観覧車では思わせぶりなセリフが。ちなみに、誰とデートしようが、今後の展開が変化することはないので念のため。

デート可能なキャラはほかにもいる!

たいていの場合はデートの相手はエアリスかティファだが、なんとユフィの場合とバレット(!?)の場合があるのだ。会話の選択肢でエアリスとティファに嫌われるような選択をすることと、パーティに入れて一緒に戦闘をした回数が決め手。かなり厳しい確率だが試してみよう。

ユフィ

わがままで跳ねっ返りで色気のかけらもない小生意気な小娘だけど、そんなところが最高に可愛いユフィ。やっぱり女の子なので、デートできても不思議じゃない！仲間にするタイミングが決め手か!?



バレット

女性すべてに嫌われた場合の救済キャラだと推測されるが、真実は不明。デートするには相当の苦労が…。

古代種の神殿

ウッドランドエリア

黒マテリアを神羅に奪われたクラウドたちは、神羅の後を追う形で古代種の神殿へ。そこで、ついにセフィロスの目的を知ることになる。

行動チャート

- セフィロスを追い古代種の神殿へ
- ↓
- 壁画の間でセフィロスに出会う
- ↓
- 黒マテリア入手、しかし遺跡消滅後、セフィロスの手に渡る
- ↓
- エアリスがパーティから抜ける
- ↓
- コンガガ村で目覚める

オススメ装備	
防具	金の腕輪
アクセサリ	リボン
マテリア	「てきのわざ(アクアブレス)」のマテリア、「れいきのマテリア」

黒マテリアを追って古代種の神殿へ

神羅のスパイだったケット・シーによってキーストーンを奪われてしまったクラウドたち。結局神羅の後を追う形で古代種の神殿へたどり着く。しかし、入口で見たものは、セフィロスに重傷を負わされたツォンの姿だった。ツォンからキーストーンを受け取ったクラウドたちは、黒マテリアを求めて神殿の中に進入する。

ここから先は、後戻りもメンバーチェンジも許されない過酷な戦いがしばらく続くことになる。ボス戦も多く起こるので、しっかりレベルアップしてから挑もう。

▲入口には瀕死の重傷を負ったツォンの姿が。どうやらセフィロスにやられたらしい。いよいよセフィロスとの対面の時が来た。

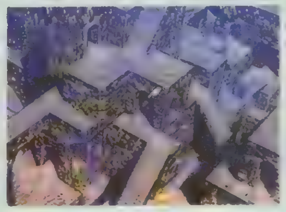
▼神殿には、セフィロスのあとを追ってきた黒マントの姿も。しかし話しかけると昇天するかのように消えてしまう。

立体交差した神殿内のマップ、その抜け方は!?

神殿の内部に入ると、奇妙な生き物が移動しているのが見える。まずはこの生物の後を追っていこう。すると古代種の道具屋にたどり着けるので、ここでちょっと休息。買い物はもちろん、セーブや無料で回復もしてもらえる。出現するザコ敵に手こずるようなら、ここを拠点に経験値稼ぎをするのもいい。万全の準備を整えたら、道具屋を出て最初のツタを降りたところのアーチをくぐる。あとは道なりに進めばOKだ。

▶古代種の道具屋を有効に活用して複雑な神殿内部を攻略しよう。

▼道具屋から下ってすぐの地点にある分岐点。迷いやすいので注意しよう。アーチをくぐって先に進める



ゴロゴロ岩の下をくぐり抜けろ!

ハンガー状の内部マップでは、巨大な岩が連続で転がってくる。ここでは、闇雲に進んでも押し戻されるだけだ。よく岩を見てみると、それぞれ大きなくぼみがあるのが分かる。そのくぼみが下にくる瞬間、直前で立ち止まってやり過ごしていこう。クラウドが膝をつくポーズを取ればOKだ。1つやり過ごせれば、あとはダッシュで進む→岩の直前で立ち止まるの繰り返しで大丈夫。最後までクリアすれば、岩はすべて消えるぞ。

▲無闇にぶつかると、こうなってしまう。

▲くぼみが下になる瞬間、その直前で立ち止まる。タイミングはすぐに覚えられるハズだ。

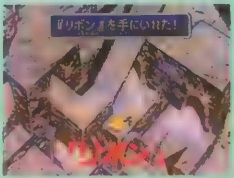
▼クラウドが膝をつけば成功。あとはダッシュを使いながら同じようにして岩をクリアしていこう。

FF VII やりこみガイド

もう2度と戻れない!アイテムはすべて取れ!

この古代種の神殿は、1度入るとクリアするまで出られないうえ、クリアしてしまうともう2度と入ることができない。そのため中で手に入るアイテムはすべて入手しておきたい。とくに「リボン」、「へんか」のマテリア、「ラッキー」のマテリアは取り逃すと後々かなり痛いので、絶対に入手しておこう。なお、「リボン」は立体交差の表マップ上にあるが、一度内部マップに入ってから戻ってこないと取れないので注意。

また、この神殿内部はPHSが使えないので、途中でメンバーの入れ替えができない。育ってないメンバーをパーティに入れていたり、重要なマテリアをほかのメンバーにつけたままだと、戦闘がかなり厳しくなる。入る前にも万全の準備を怠らないように。



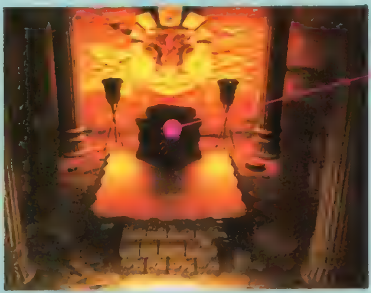
◀時の番人の部屋から取りに来る。すべてのステータス異常を防ぐ。

▶「へんか」が使えるようになる。ハンガー状の内部マップ中央にある。

◀表のマップに落ちている。「うん」のステータスがアップする。

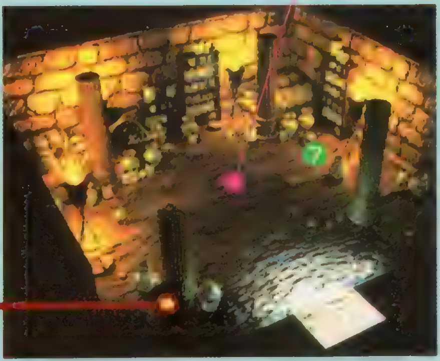
古代種の神殿1 MAP GUIDE

神殿の表マップは、段差の多い立体マップ。壁に生えているツタは登れることと、アーチ状の屋根は下をくぐれることを覚えておけば、そんなに迷うことはないだろう。ここではPHSは使えないが、古代種の道具屋に話しかけることでセーブと回復は可能になっている。



入口にタークスのツォンが倒れている。彼からキーストーンを受け取ったら、祭壇の前に立てば中に入れる。

道具屋の中にいる謎の生物に話しかけると、買い物、セーブ、HPとMPの回復（無料）が可能だ。



神殿のまわりには、古代種の意識が満ち溢れている。その意識を感じ取ったエアリスは、古代種の想いを読み取ろうとするが、うまくいかない。

アイテム

①マインドアップ
②エーテルターボ
③トライデント
④「ラッキー」のマテリア
⑤リボン（遺跡の神殿2から）
⑥ロケットパンチ
⑦銀玉鉄砲
⑧「へんか」のマテリア

侵入者を迷わせる超立体交差マップ!!

封印されて入れない洞くつ。出口専用で、こちらからは入れない。時の番人の部屋から落ちてきたとき、ここから出てくる。

MAP DATA

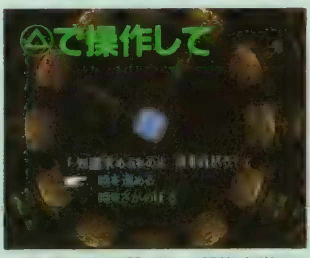
【アイテム屋】

名称	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
乙女のキッス	80
テント	500

知識の泉。転がる岩をすべてクリアすると、ここでつい先ほど起こった悲劇の映像を見ることができる。それにより、セフィロスがいるのは「壁画の間」であると分かる。

時間を操って、すべてのアイテムをゲットしよう

時の大穴では、△で時計の針を操り、その上を通って進んでいく。短針をつねに10時に合わせ長針だけ操作して目的の時間へ進もう。セフィロスのいる壁画の間へ続く道は6時だが、4、5、7、8時にアイテムがあるのですべて取っておこう。アイテムを取ったら、いったん10時から前のマップに戻り、改めて長針を操作する。これなら、操作するのは長針だけで済むので楽だ。ちなみに秒針に乗ると落ちてしまうが、落ちた先にもアイテムがあるので、1度わざと落ちておこう。2、11、9時は行き止まりなので行く必要はない。



▲△を押せば、時間の細かい調整が可能。ルーレットはかなりでたらめに動くので、出来ればしない方がいい。

▼行きたい時間に針が合ったら、×を押して今の時間を進む。行き止まり以外、すべて回っておこう

時計の進み具合はこうだ!

●時間を進める

ほんの少し→5分
そこそこに→35分
たっぷりと→1時間25分

●時間をさかのぼる

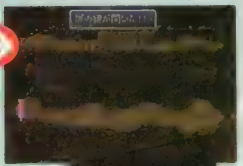
ほんの少し→10分
そこそこに→50分
たっぷりと→1時間40分

逃げ回るカギの番人を捕まえろ!

時の大穴を抜けると、セフィロスのいる壁画の間はすぐそこ。しかしそのドアにはカギがかけられ、そのカギはカギの番人が持って逃げ回っている。ここのマップにある穴はマップの方に示した法則でつながっているので、番人が入った穴の出口へ入ればOK。左端から下の段へ降りられるようになっているので、つながりさえ分かれば1発で当てることも可能だ。

▲入っていった穴を見ておき、その穴の出口へ直行

▼すると番人を捕まえることができる。これでカギが開くぞ。

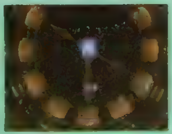


▲捕まえたあとはおとなしい。

FF VII やりこみガイド

時の大穴にはモンスターの出る大穴もあるぞ!

時の大穴の1、3時にある宝箱にはモンスターが潜んでいる。実は完全にトラップで、得られるアイテムはない。しかし、出てくるモンスターはここでしか会えない珍しい敵なのだ。



▲面倒なら、無視してもOKだぞ。

◀恐らく問題にならないくらい弱いだろう。

時の大穴サブボス

BOSS [ヘクトアイズ]

多数の目を持った不定型モンスター

LV:	30
HP:	500
MP:	220
EXP:	1000
AP:	100
ギル:	720
弱点:	毒
操る:	×
盗む:	やまびこえんまく
変化:	マジックアップ
無効:	重乱駄蛙闘
落とす:	なし

見かけはかなり凶悪そうだが、拍子抜けするくらいあっけなく倒せる。毒に弱く、バイオラ一撃で倒せる。斬っても1、2撃で倒せるので、MPを使うのがもったいない。

BOSS [ジェミニスミー]

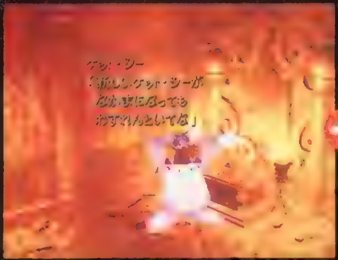
美しいお姿を、じっくり堪能!

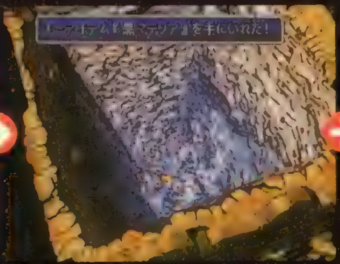
LV:	24
HP:	800
MP:	80
EXP:	510
AP:	50
ギル:	400
弱点:	毒
操る:	×
盗む:	なし
変化:	なし
無効:	冷眠乱蛙小闘マ
落とす:	なし

お供にポイズンフロッグを連れているが、彼女自体はバイオラ一撃で倒せる。下手すりゃお供のカエルの方が手こずるかも。何のために出てくるのかよく分からない。

ついに黒マテリア入手!! ……しかし

大勢の人が求めた黒マテリアはこの神殿そのものだった。ケット・シーを犠牲にして見事手に入れたものの、そこにセフィロスが現れ、錯乱したクラウドはセフィロスに黒マテリアを渡してしまう。やがてクラウドが再び目覚めたとき、エアリスはセフィロスを止めるため、たった1人で旅立っていた……





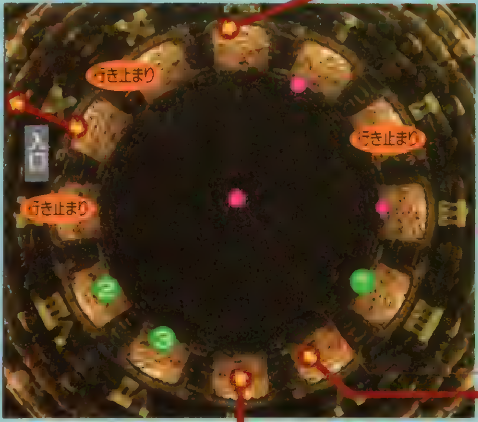
▲手のひら大に縮小された古代種の神殿(黒マテリア)は、クラウドたちの手に渡る。しかし、セフィロスの言葉で突如分裂したクラウドは、セフィロスに黒マテリアを手渡すことになってしまうのだ。このとき、分裂した子供クラウド(?)の操作はできるが、マテリアを手渡すことを阻止するのはできない。結局どうやっても奪われてしまうのだ。このとき、ケット・シーは1人神殿と共に……

▼結局黒マテリアを奪われ、すっかり錯乱中のクラウド。この後、夢の中にエアリスが現れ、1人旅立ったことを告げる

古代種の神殿2 MAP GUIDE

古代種の神殿内部は、時の大穴とカギの番人の部屋、壁画の間の3段階構成。時の大穴の12時から外へ出られるが、壁画の間のイベントをクリアしない限りドアは開かない。また、時の大穴から落ちた場所から神殿の表マップにあった封印された穴へ抜けられる。落ちなければ、エンシェントドラゴンと戦う必要はない

時の大穴



外に出るためのドア。最初はしっかり閉ざされていて開かないが、イベントをクリアすればここから外に出ることができる。そのとき、デモンズゲートとのボス戦も発生する。

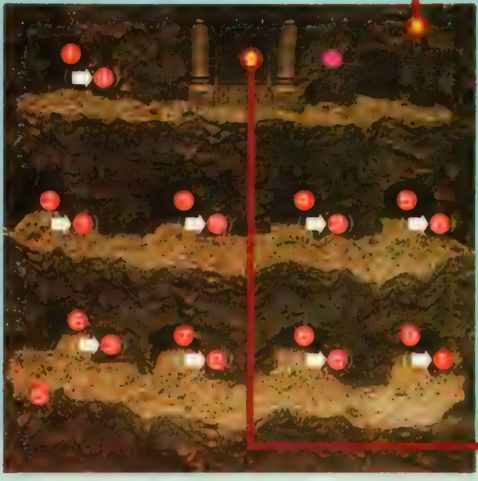
1時の穴の先には宝箱があり、開けるとヘクトアイズとの戦いになる。中にはアイテムは入っていないので、無視するのも手だ。

3時の穴の先にも宝箱がある。これも開けるとジェミニスミーとの戦いがあるだけで、アイテムが入っているワケではない。

時の番人。針の指している時間を、彼に任せるか、ルーレットするかの選択。Ⓧを押せば針の上を移動することができる。

時の大穴から秒針に乗って落ちるとここに。エンシェントドラゴンとの戦闘が発生。ここの出口から出ると神殿の表マップに抜けられる。

古代種の神殿1へ



逃げ回るカギの番人の部屋。それぞれの穴は、カッコ内に示した番号の穴へと通じている。

アイテム

1. プリンセスガード
2. 法螺貝
3. ラストエリクサー
4. 釘バット
5. 軍手

壁画の間。セフィロスとの出会いで彼の本当の目的を知る。レッドドラゴン戦も発生。

黒マテリアの操作盤。ここを操作すれば神殿を小さくできるが、操作している者は……。

BOSS [エンシェントドラゴン]

重力系の魔法で攻めろ!

LV:	34
HP:	4200
MP:	450
EXP:	800
AP:	80
ギル:	800
弱点:	重風
操る:	○
盗む:	なし
変化:	なし
無効:	土水
落とす:	エーテルターボ

戦いは必ず2匹に挟み撃ちされた状態で始まる。どちらかを操っておき、1匹ずつ戦うのがベスト。重力系の魔法がよく効くので、HPの割には楽に倒せる。

BOSS [レッドドラゴン]

アクアブレスでGO!!

LV:	39
HP:	6800
MP:	300
EXP:	3500
AP:	200
ギル:	1000
弱点:	なし
操る:	×
盗む:	なし
変化:	なし
無効:	重 炎吸収
落とす:	ドラゴンの腕輪

炎系の魔法はすべて吸収されるので注意。「ドラゴンダンス」での一撃死もあり得るので、最低でもレイズは持っておきたい。倒すと「バハムート」のマテリア入手。

BOSS [デモンズゲート]

直接攻撃で決めろ!!

LV:	45
HP:	10000
MP:	400
EXP:	3800
AP:	220
ギル:	4000
弱点:	なし
操る:	×
盗む:	なし
変化:	なし
無効:	重毒
落とす:	ギガースの腕輪

魔法や召喚がほとんど効かないので、リミット技に頼るしかない。エアリスのリミットがレベル3になってないなら、レベル1に落として「癒しの風」をメインで使おう。

ゴンガガ〜サンゴの谷

ゴンガガエリア

夢は現実だった。ゴンガガで目覚めたクラウドは、エアリスが旅立ったことを知る。自分に疑問を抱いていたクラウドだったが仲間に励まされ、エアリスを追う決意をする。

行動チャート

- ゴンガガで目覚める
- ↓
- タイニー・ブロンコでボーンビレッジへ
- ↓
- ルナハープを入手
- ↓
- 眠りの森
- ↓
- サンゴの谷

オススメ装備

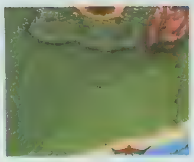
防具	ドラゴンの腕輪
アクセサリ	フェアリーリング
マテリア	「じかん」のマテリア、「ちりょう」のマテリア

ゴンガガで目覚めたら、ボーンビレッジへ向けて出発

古代種の神殿でのイベント終了後、次の冒険のスタート地点は下のマップに示したゴンガガだ。ここで聞ける情報や売っているものなどは、以前来たときとまったく同じ。宿屋でのイベントを終え仲間と合流したら、すぐに北のボーンビレッジをめざして出発しよう。

◀宿屋からスタート。どの会話を選んでも大きな違いはない。

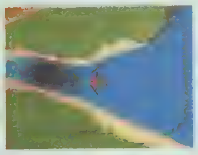
▼宿屋から出れば仲間と合流できる。そのままゴンガガの外へ出よう。



▲ゴンガガの南の海岸からタイニー・ブロンコに乗り、ボーンビレッジをめざせ。

大陸をグルリと回って、北のボーンビレッジへGO!

ゴンガガから、次なる目的地ボーンビレッジへのルートは右のマップに示した通り。ゴンガガを出発してタイニー・ブロンコに乗ったら、川をさかのぼり、まずはロケットポートエリアへ。そこから北のボーンビレッジに向かおう。



▲ゴンガガエリアの東の海岸ぞいを北上し川を渡りロケットポートエリアに進め。

▼めざすボーンビレッジはアイシクルエリアの南岸にある。けっこう遠いのだ。

ワールドマップ

ボーンビレッジでルナハープを発掘してもらおう

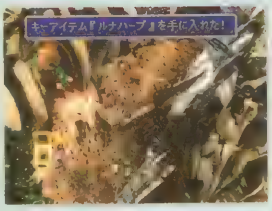
ボーンビレッジの先にある眠りの森を通過するのには「ルナハープ」というキーアイテムが必要。そしてルナハープを入手するには、ここで生活をしている発掘屋さんに頼まなければならない。スタッフを配置したり、発掘場所を指定したりしてボーンビレッジ内の地面を探しまくろう。ちなみにルナハープなどのキーアイテムの位置はだいたい決まっているが、その他のアイテムは、何がどこで発掘されるかは、まったくのランダム。とりあえず、何度か発掘を試してみるようにしよう。

発掘の手順

①発掘を依頼
②発掘物の選択
③スタッフを配置
④爆発場所の指定
⑤発掘場所の指定
⑥宝箱を調べる

マップ上方にスタッフを配置

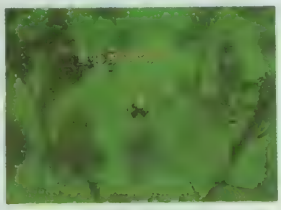
◀ルナハープを発掘物に選び、マップ上方にある小屋の左側にスタッフを配置。



▲発掘されたアイテムは村の入口付近にある宝箱の中にしまい込まれる。

このへんを発掘してもらうと

▶爆発させると、スタッフの目線は右の写真の位置に集中する! あとはこの場所を発掘してもらえば……。

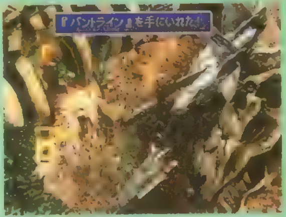


▲ルナハープ入手後に森へ入るとイベントが発生。サンゴの谷に進めるぞ。

FFVII やりこみガイド さらにオトクな発掘ができることも

序盤ではバントライン(ヴィンセントの武器)やモップ(シドの武器)が発掘可能。他にも、さまざまなアイテムが入手できそうなので、先を急がないなら、チャレンジしてみよう。ゲーム後半に訪れると意外な物が手に入るかも…。

◀モップは意外と出やすい。まだの人はチャレンジしてみよう。



▲マテリア成長2倍のバントライン。ヴィンセントが仲間にいるなら絶対に入手だ。

ボーンビレッジ、眠りの森、サンゴの谷 MAP GUIDE

キーアイテム「ルナハープ」がないと眠りの森2のマップがループし、サンゴの谷1に行くことができないので注意！ サンゴの谷1には死の宣告や暗闇攻撃を仕掛けてくる敵が出現する。暗闇を防ぐアクセサリ、銀縁メガネを装備してからマップを進んでいこう。

ボーンビレッジ

○印の付近にルナハープは隠されている。スタッフを雇うと1人当たり100ギルかかるので、雇わずに発掘してみるのもいいかも。一発入手にチャレンジだ。

発掘されたアイテムは、村の入口付近にある、この宝箱の中にしまい込まれる。発掘作業が終わったら、必ず宝箱を調べること。忘れると入手できないぞ。

眠りの森1

眠りの森2

ルナハープを持っていれば、この地点でイベントが発生し、サンゴの谷1へ進むことができるようになる。

サンゴの谷1

サンゴの谷2

ワールドマップ（アイシクルエリア）

サンゴの谷2を抜けると、アイシクルエリアのワールドマップ上へ出る。データのセーブや仲間の入れ替えが可能なので、先に進む前にすませておこう。

MAP DATA

【アイテム屋】

名称	価格
ダイアバングル	3200
ルーンの腕輪	3700
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

アイテム

①「クジャタ」のマテリア
②水の指輪

忘らるる都〜サンゴの谷洞窟

アイシクルエリア

エアリスを捜し、人気のない荒れ果てた都をさまようクラウドたち。かすかな気配を感じ、奥へと進んで行くが……。

行動チャート

忘らるる都
↓
貝の家2で休む
↓
最深部
↓
ボス、ジェノバ・LIFEと戦闘
↓
サンゴの谷
↓
サンゴの谷洞窟
↓
ワールドマップへ(アイシクルエリア)

オススメ装備

防具	ドラゴンの腕輪
アクセサリ	水の指輪
マテリア	「だいち」のマテリア 「タイタン」のマテリア

イベントはほとんど起こらない！　まずはアイテム集めに専念しよう

意外と見落しがち！

▲▶ベッドの脇にチラリと見える「てきのわざ」のマテリア。先を急いでいると拾い忘れることも…。まだ入手していない人は取りに行ってみよう。

このエリアでは特に重要なイベントは発生しないし、敵も出現しない。ササ〜ッと通過してもＯＫだが、入手できるアイテムの数は多いので、積極的に回収しよう。

◀「極光の腕輪」は冷気属性の攻撃を吸収する超役立つ防具。ここでしか入手できないので、忘れずにゲットだ。

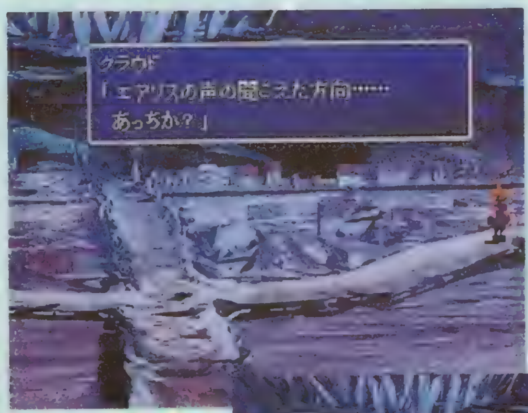
▶エリクサーもお店じゃ買えない貴重な品だ。後々の強敵と戦う時に必要になるので、入手しておこう。

貝の家２でひと休みすると奥に進めるようになる

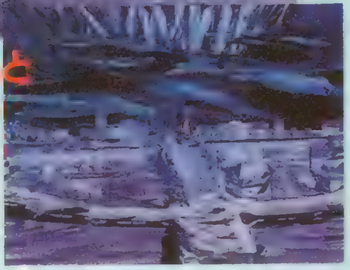
右のページに示した貝の家２にはベッドがあり、ひと休みできるようになっている。ここで休むとイベントが発生し、奥のエリアへ進むことができるようになるぞ。この都を歩き回る順序としては、まず入口から進んで３方向に分かれている道の左側を回ってアイテムを集める。その後、右側に進んでベッドで休み、それから奥へ進んでいけばムダなく回れるだろう。

◀貝の家にあるベッド。ここで休んでおかないとイベントが発生せず、奥にも進めない。

▶イベント発生！　エアリスの気配を感じ、真夜中に起き出すクラウド。家を出たらエリアの中央へと進もう。



◀エリアの中央へ来るとクラウドの独り言が…。ここでデータをセーブするならワールドマップへ。



マップを奥へと進んでいこう

▶イベントを発生させていないときに奥へ進んでも、障害物で道が遮られているのでムダ。再び貝の家２に戻って来なければならなくなるぞ。奥へ進むのはイベントを発生させてから！

FFⅦ やりこみガイド　貝の家２でベッドを見つけたときのメッセージに注目！

いつもなにげな〜く読んでいる仲間同士の会話メッセージだけど、実はメンバーや並び順で細かく変化するようになっている。貝の家２でベッドを見つけたときのメッセージも、キャラによっていろいろ。並び順によっても変化するようになっているので何度も試してみよう。面白いメッセージが見られるかも！

メンバーを変えて試してみよう！

▲▶ヴィンセントやシド、それにケット・シーなんかも面白いぞ。メンバーや並び順を変えてみて、いろいろと試してみよう。

ユフィの場合はこ〜んな感じ！

◀パーティ内の並び順を変えただけで…。

◀メッセージが変化しちゃう。イカス！

忘らるる都その1 MAP GUIDE

マップ自体はけっこう広いが、このエリアには敵が出現しないのでじっくり回ることができるだろう。[貝の家2]で休むとイベントが発生するが、このイベントは強制的に進行してしまうものではないので、イベント発生後でもエリア内を自由に歩き回れる。ワールドマップへ出て、データをセーブすることも可能だ。急いで突破したい人は、アイテムを集めて[貝の家2]のベッドで休んだら、どんどん奥をめざそう。

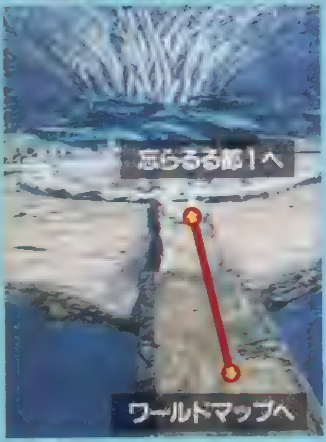
アイテム

1. ガードアップ
2. エリクサー
3. 「てきのわざ」のマテリア
4. マジックアップ
5. 極光の腕輪

忘らるる都 その2　MAP GUIDE

［忘らるる都A］の奥に広がるエリア。それぞれのマップが広く移動距離は長いが、ほとんど1本道。それに敵も出現しないので安心して進んでいけるだろう。最深部ではボス戦が控えている。青いセーブポイント＊がありデータの保存は可能だが、このセーブポイントでは仲間のチェンジができない。細かな準備はこのエリアに入る前にすませておくように！

［忘らるる都A］



［忘らるる都1］

［忘らるる都2］

［貝の家3］

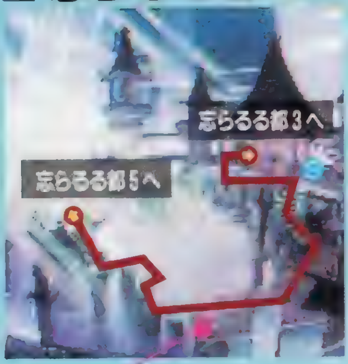
アイテム

＊「いんせき」のマテリア

エアリスとセフィロスのイベント終了後、ここでボス、ジェノバとの戦闘になる。ボスを倒すと、次のスタート地点は強制的に、右ページの貝の家1からになる。

［忘らるる都3］

［忘らるる都4］



石柱の脇まで来ると、クラウド1人で先に進むことになる。ここまで来ると戻れないので、石柱を渡り先に進もう。

［忘らるる都5］

BOSS ［ジェノバ・LIFE］

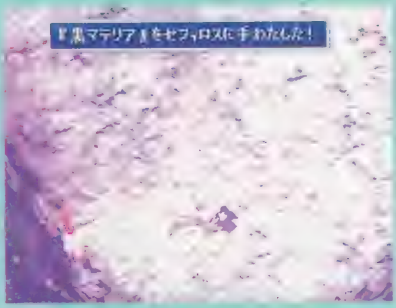
防御は水、攻撃は土属性で！

LV：	50
HP：	10000
MP：	300
EXP：	4000
AP：	350
ギル：	1500
弱点：	土
操る：	×
盗む：	なし
変化：	なし
無効：	重、水吸収
落とす：	ウィザードブレス

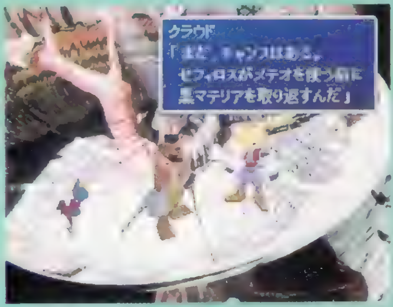
2度目のジェノバ。「青い光」、「ブルーフレーム」、「アクアブレス」などで攻撃してくる。攻撃はすべて水属性なので、水の指輪を装備。弱点である土属性の魔法や、召喚魔法のタイタンで攻撃しよう。

FFVII やりこみガイド　1枚目のディスクが終了！　物語も中盤へ…

黒マテリアを使ってメテオを呼び寄せ、この星を破壊しようと動き出すセフィロス。一方、それを阻止するべくセフィロスを追撃するクラウドたち。忘らるる都で起きた惨劇を再び繰り返させないため。そしてすべての決着をつけるために、遥か北の地を目指して旅立つのだった。この先に新たな試練が待ち受けていることも知らずに……。



▲古代種の神殿で黒マテリアを手中に収めるセフィロス。このままではメテオが発動され星が消滅してしまう!?



▲メテオを止めるにはセフィロスを倒すしかない！　かすかな希望を胸に、忘らるる都を後にするのだった。

サンゴの谷、サンゴの谷洞窟 MAP GUIDE

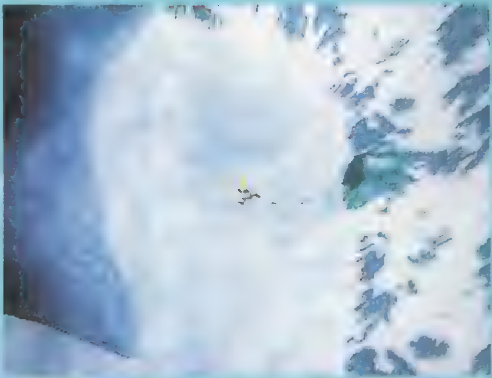
忘らるる都Bのエリアはもう問題ないだろう。初めて来たときには通れなかった北へ続く道を通り、サンゴの谷へ向かおう。サンゴの谷やサンゴの谷洞窟のマップは、かなり複雑で、しかも強い敵が続々出現する。貴重なアイテムもたくさん落ちているぞ。マップに示したルート通りに進みすべてのアイテムを拾い集めながら一歩一歩進んでいこう。このエリアにはセーブポイントがないので無理は禁物だぞ。洞窟を抜けると雪原に出る。雪原へ出たら山沿いに歩いて進み、次の目的地アイシクルロッジをめざそう。

［忘らるる都B］

貝の家1を出ると、この道を歩いて行くセフィロスの幻が見える。後を追ってこの道を通り北へ進め。

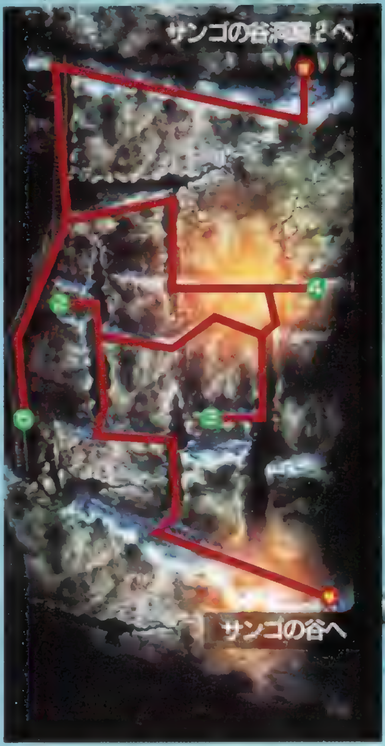
貝の家1からスタート。家を出たら、体力を回復するべく必ず貝の家2のベッドを利用すること。この先は敵が出現するぞ。

［サンゴの谷］

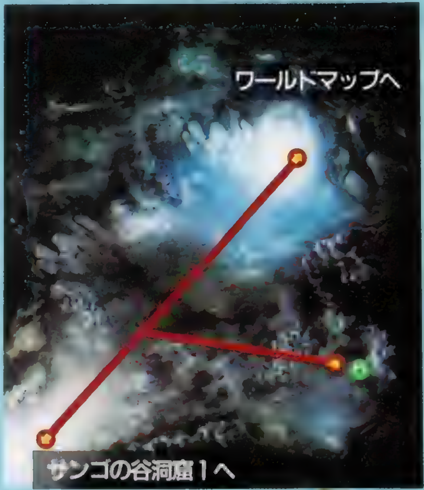


ワールドマップ
（アイシクルエリア）

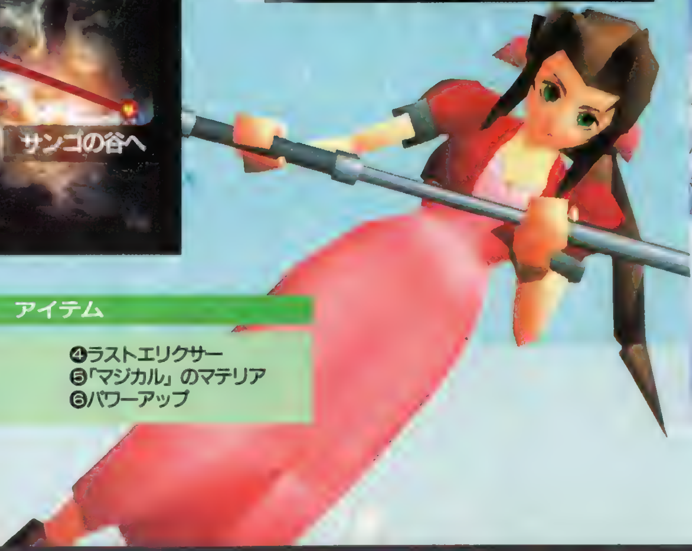
［サンゴの谷洞窟1］



［サンゴの谷洞窟2］



雪山を歩いて進み アイシクルロッジをめざせ



アイテム

❶蛇矛	❹ラストエリクサー
❷天雷の腕輪	❺「マジカル」のマテリア
❸ヒュップノクラウン	❻パワーアップ

アイシクルロッジ～大氷河

アイシクルエリア

セフィロスを追い、雪と氷に囲まれた最果ての街へ…。そこでクラウドたちは新たな事実に直面するのだった。

行動チャート

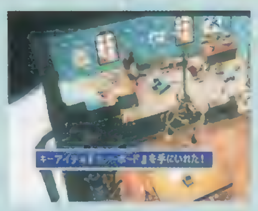
1. 街の奥にいる男と会話
2. タークスのイリーナ登場
3. 民家2でスノーボードを入手
4. 民家3で大氷河の地図を入手
5. 街の奥からスノーボードで滑走
6. 大氷河を抜け絶壁のふもとに到着

オススメ装備

防具	極光の腕輪
アクセサリ	安らぎの指輪
マテリア	武器：ぞくせい+ほのお、防具：ぞくせい+れいき

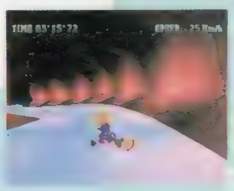
スノーボードは選んだルートによって着地地点が変化

ロッジと大氷河を結ぶスノボーの滑走路は、右下の図のようになっている。たとえば、B地点をめざすなら最初の分岐点を左に行き、次の分岐点を右に向かえばたどり着けるといった具合だ。この図のアルファベットは、P55のマップと対応しているので目的に合わせ活用しよう。



◀イリーナが登場後、民家2にいる子どもから入手。

◀スノーボードエリアの分岐地点は2カ所だ。


▶選んだルートによって、用意されている仕掛けなども異なるぞ。すべてのルートを制覇だ。

着地地点は4カ所

FFVII やりこみガイド　タークスのイリーナのパンチを避けると…

イリーナに殴られそうになったら、左、上、右のいずれかの✚キー早く押す。イリーナは空振りして雪道を転がるぞ。試してみよう。

◀殴られそうになったら、✚キーの左か上か右を素早く押す。すると……。

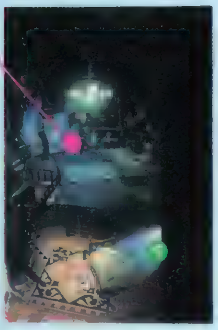
▲雪道をどこまでも転がっていくのだ。

アイシクルロッジ MAP GUIDE

この街は情報の宝庫！　エアリス出生の秘密や謎の古代種、セトラに関すること、さらに大氷河に住む雪女の情報なども聞けるので隅々まで歩き回っておこう

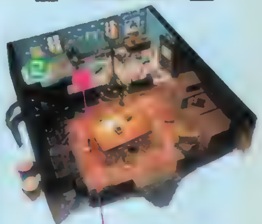
街の奥に立っている男に話しかけると、イリーナが現れる。

［民家1］



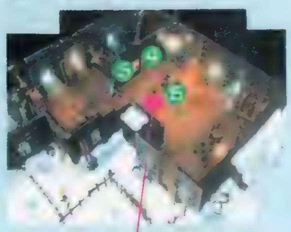
機械を調べ、エアリスの過去に関する情報をゲット。

［民家2］



イリーナ出現後、この家にいる子どもと会話すれば、ベッドに置いてある「スノーボード」が入手可能になる。

［民家3］

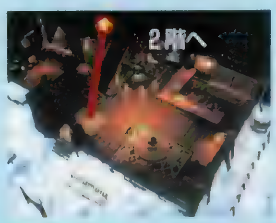


カベにかけてある地図を調べ「大氷河の地図」を入手すること。

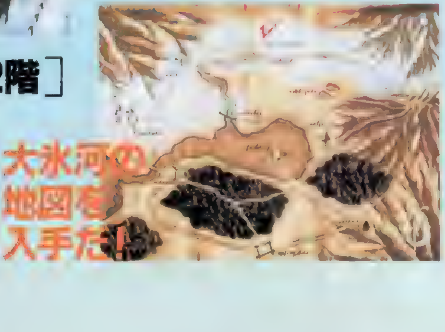
アイテム

1. エーテルターボ
2. スノーボード
3. 英雄の薬
4. ワクチン
5. 大氷河の地図
6. エクスポーション

［宿屋1階］



［2階］



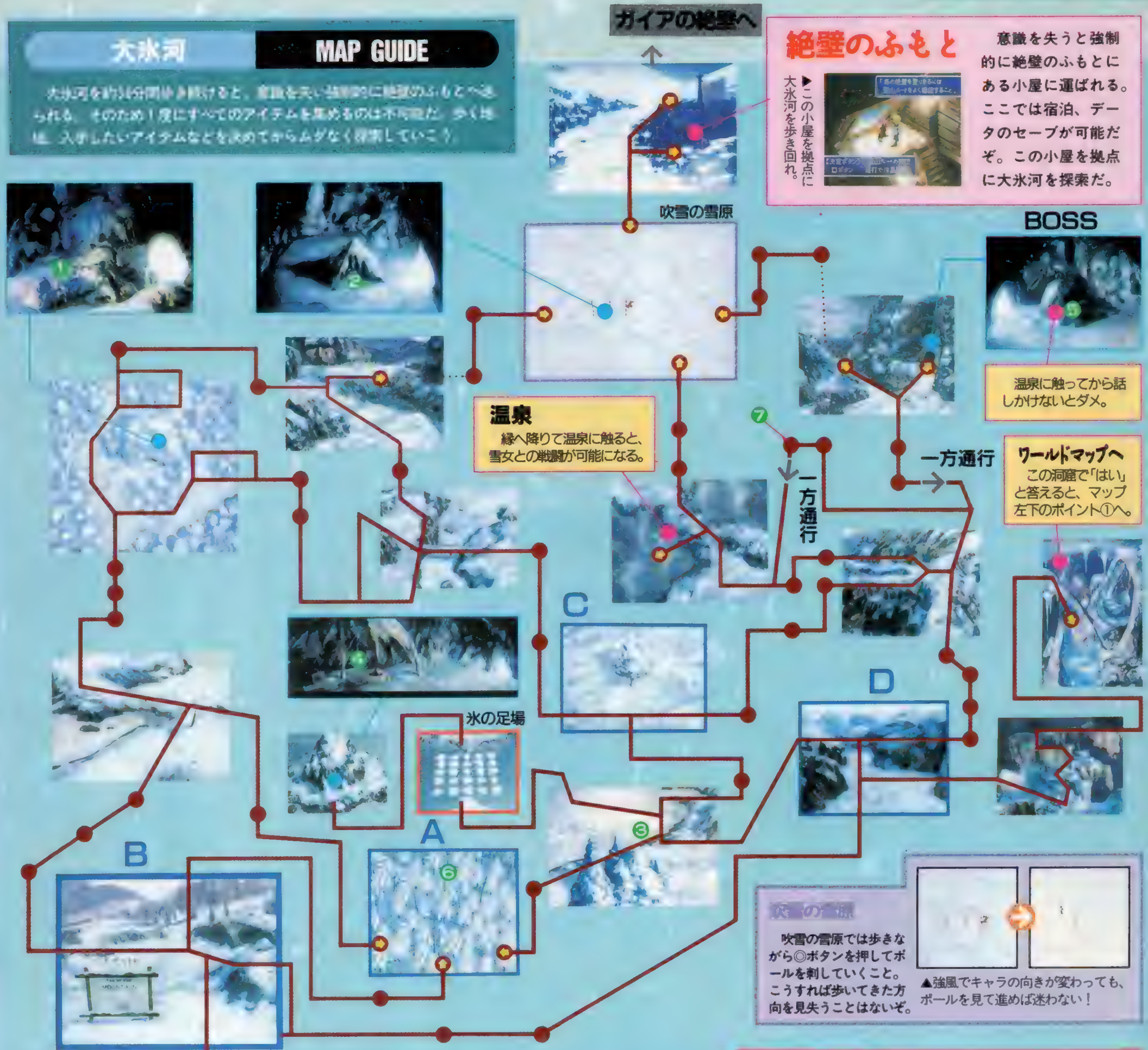
MAP DATA

【武器屋】

名称	価格
オーガニクス	12000
ドラゴンクロー	10000
マイクロレーザー	12000
アダマンクリップ	11000
ホークアイ	12000
レッドメガホン	11000
ポールアックス	13000
ライアット	12000
テント	500
ハイポーション	300

大氷河 MAP GUIDE

大氷河を約3分間歩き続けると、意識を失い強制的に絶壁のふもとへ送られる。そのため1度にすべてのアイテムを集めるのは不可能だ。歩く地域、入手したいアイテムなどを決めてからムダなく探索していこう。



絶壁のふもと

意識を失うと強制的に絶壁のふもとにある小屋に運ばれる。ここでは宿泊、データのセーブが可能だぞ。この小屋を拠点に大氷河を探索だ。

▶この小屋を拠点に大氷河を歩き回れ。

温泉

縁へ降りて温泉に触ると、雪女との戦闘が可能になる。

温泉に触ってから話しかけないとダメ。

ワールドマップへ

この洞窟で「はい」と答えると、マップ左下のポイント①へ。

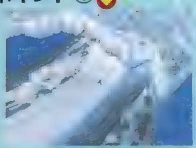
吹雪の雪原

吹雪の雪原では歩きながら◎ボタンを押してポールを刺していくこと。こうすれば歩いてきた方向を見失うことはないぞ。

▲強風でキャラの向きが変わっても、ポールを見て進めば迷わない！

※マップとマップの間の"●"は1画面分のマップの切り換わりを示します。

ポイント①



ワールドマップへ

◀マップから一旦外にでれば、時間（制限時間の30分）のリセットがかかり、セーブも可能。余裕がなければここに出よう。

アイテム

1. エーテル
2. 「ぜんたいか」のマテリア
3. ポーション
4. セーフティビット
5. 「アレクサンダー」のマテリア
6. マインドアップ
7. 「ついかぎり」のマテリア

氷の足場

大氷河の中央にある湖には「氷の足場を渡る」というミニゲームが用意されている。解き方は単純だが失敗時のタイムロスはやはり命取り。行きと帰りの道を紹介するので参考にしてね。

BOSS 【スノウ】

炎属性の攻撃で押しまくれ

LV：	32
HP：	4000
MP：	160
EXP：	500
AP：	42
ギル：	700
弱点：	炎
操る：	×
盗む：	サークレット
変化：	なし
無効：	冷吸収

落とす：「アレクサンダー」のマテリア

温泉に触った後に洞窟にいる人と会話すると雪女スノウとの戦いになる。強さは大氷河のフィールドでザコとして登場するときと同じなので、炎属性の攻撃で押しまくれば楽勝だ。

ガイアの絶壁

アイシクルエリア

セフィロスは何処に……、そしてこの先には一体何が待ち受けているのか……？　すべての謎を解き明かすべく絶壁を登るクラウドだったが、それを拒むかのように氷点下、モンスターが襲ってくる！

行動チャート

ガイアの絶壁を登る
↓
ボス、ツインヘッドと戦闘
↓
クレーターへ出る

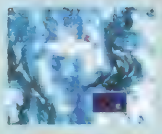
オススメ装備

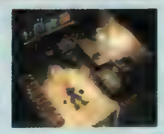
防具	極光の腕輪
アクセサリ	安らぎの指輪
マテリア	武器：ぞくせい＋ほのお、防具：ぞくせい＋れいき

ガイアの壁は体温に注意しながら登れ

壁を登るときは画面右下に表示されている体温の数値に注意。体温が26度まで下がると、クラウドが意識を失い絶壁のふもとの小屋からやり直すことになるぞ。旗の立っている足場で◎ボタンを連打すれば体温は上昇するので、足場へ着いたら体温を上げよう。

ふもとの小屋まで戻される！





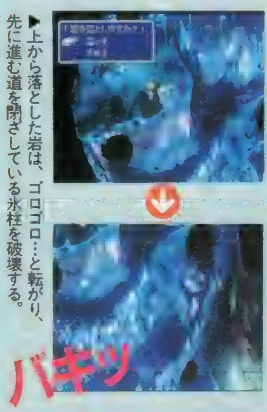
▲体温が26度になると気絶！　絶壁のふもとの小屋まで戻されてしまうぞ。データをセーブしたいならわざと気絶するのも作戦だが…。

▲体温は旗の立っている足場で、◎ボタンを連打すると最高38度まで上昇。連打連打連打だ〜っ。

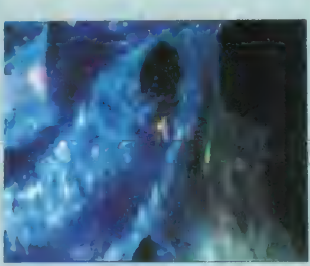
◀体温を最高の38度まで上げてから絶壁を登り始めるのがベストだ。

岩を落として道を切り開け！

絶壁内部では体温の低下はないものの、数々のトラップが待ちかまえているぞ。最初に遭遇するトラップは、道を閉ざしている氷柱。これを岩を落として砕いていくのだ。氷柱が邪魔で先に進めない通路にさしかかったら、一度引き返して別の道を進んでみること。その先には落とすことができる岩があるハズだ。岩を落とせば先に進めるようになるぞ。敵が数多く出現するので、体力を回復させながら探索すること。



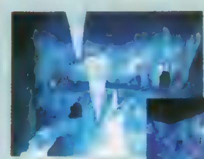
▶上から落とした岩は、ゴロゴロ…と転がり、先に進む道を閉ざしている氷柱を破壊する。



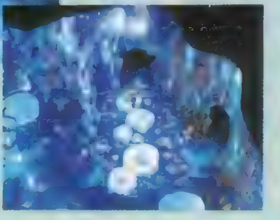
▲氷柱が破壊できたら、その道を通って氷の通路を進む。しばらく行くと、次の絶壁へ登るスタート地点に出る。

つららは全部落としておく！

つららを落として道を作るトラップは、全部のつららを落としてから下の階に降りること。落とし忘れると再び戻ってくるハメになるぞ。



◀つららに接触すると戦闘になる。勝てばつららを下に落とすことができるぞ。



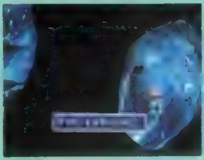
▶つららを全部落としたら下の階へ。すると新たな道ができていて、先に進めるようになる。

FFVII やりこみガイド

イベントクリア後は消滅！ やり残しのないようにじっくりと進もう

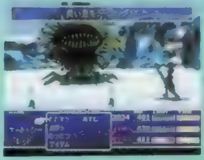
ガイアの絶壁や絶壁内部の洞窟は、イベントをクリアしてしまうと消滅する。2度と来られなくなるのだ。この洞窟には貴重なアイテムのほか、ラーニングできる技を仕掛けてくる敵も出現するぞ。下に代表的なものを紹介したので最低でもこれだけはゲットしてから先に進もう。

リボンはとったか？



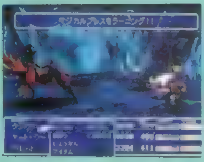
◀右の［絶壁内部1］のマップに注目。氷の橋を渡った突き当たりの壁は通り抜けが可能なので、そこから進んでリボンをゲットだ。

「臭い息」はラーニングしたか？



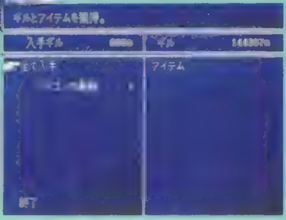
▶モルボルは右の［絶壁内部4］に出やすい。確実にラーニングしちゃおう。

「マジカルブレス」はラーニングしたか？



◀スティルヴは右の［絶壁内部3］に出現。マジカルブレスは超役立つ青魔法！

ドラゴンの腕輪は入手したか？



◀ブルードラゴンは、［絶壁内部6］に出現する。落とすアイテムのドラゴンの腕輪は、ぜひゲットしたい。

BOSS ［ツインヘッド］

炎、冷気攻撃を使い分けて勝負だ

炎、冷属性の2つの首を持つモンスター。終始ブレス攻撃で押してくる。手前が冷気に弱く奥は炎に弱い。覚えておこう。

	右首	左首
LV:	43	43
HP:	18000	18000
MP:	350	350
EXP：	2200	2200
AP:	120	120
ギル:	1500	1500
弱点:	冷	炎
操る:	×	×
盗む:	守りの指輪	なし
変化:	なし	なし
無効:	重、炎吸収	重、冷吸収
落とす:	なし	双龍の牙

ガイアの絶壁 MAP GUIDE

絶壁を登るときには体温の低下に注意。そして絶壁内部では敵が多く出現するため、HPをこまめに回復させながら戦っていくこと。トラップは［絶壁内部1］、［絶壁内部3］と［5］に用意されている。あせるとハマりやすいのでじっくり攻め

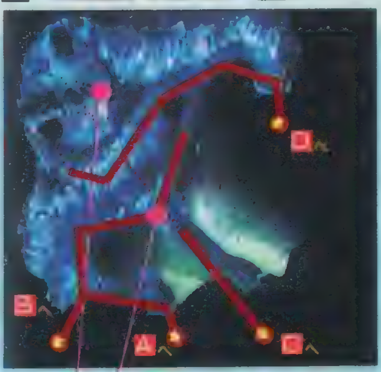
アイテム

1. ジャベリン
2. リボン
3. スピードアップ
4. 烈火の腕輪
5. ラストエリクサー
6. エンハンスソード
7. エリクサー

［ガイアの絶壁1］

［絶壁内部1］

［絶壁内部2］

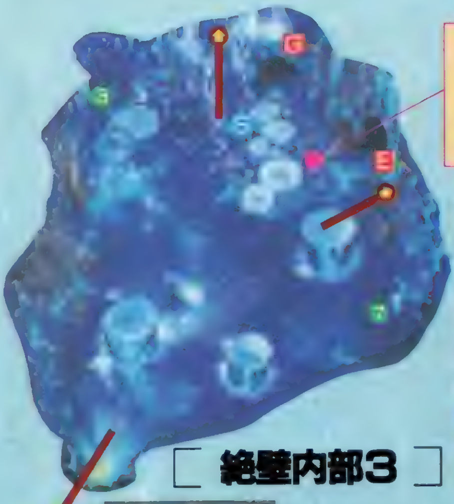


マップ下から続くトンネルをくぐると岩のある地点へ出る。

岩は通路を転がり、この地点にある氷柱を破壊する。一度戻り、この通路を通れば先に進むことができる。

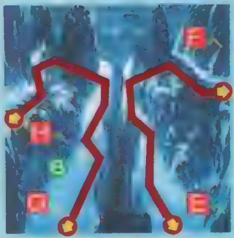
［ガイアの絶壁2］

［絶壁内部3］



落ちてきたつららはこの部分にたまり、道を作る。その道を渡って、奥のトンネルへと進んでいこう。

絶壁内部4



［絶壁内部5］

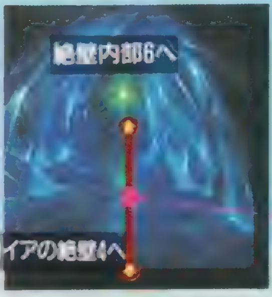
つららは合計4本。つららに接触すると戦闘になり、勝てば下に落とすことができる。必ず4本全部落としてから下の階へ飛び降りるようにしよう。

［ガイアの絶壁3］

［絶壁内部6］

セーブポイントの横の日だまりを調べるとHP、MPがタダで回復できる。テントを使う必要はないぞ。

［絶壁内部7］



この地点まで来るとボス、ツインヘッドとの戦闘になる。炎と冷気を使い分けて勝負！

［ガイアの絶壁4］

ムービーが流れ、次の戦いの舞台となるクレーター&竜巻の迷宮の全景が判明。

クレーター〜竜巻の迷宮

アイシクルエリア

セフィロス、ジェノバ、リユニオン。そしてクラウドの正体……。数々の真実が竜巻の迷宮で明かされる。そして…。

行動チャート

- クレーターでティファがパーティに割り込む
- ↓
- 竜巻の迷宮
- ↓
- ボス、ジェノバ・DEATHと戦闘
- ↓
- 黒マテリアを入手
- ↓
- 黒マテリアをバレットかレッドＸⅢに預ける
- ↓
- セフィロスの幻覚の中
- ↓
- セフィロスの間

オススメ装備

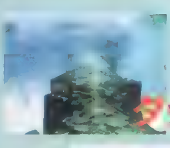
防具	烈火の腕輪
アクセサリ	炎の指輪
マテリア	防具：ぞくせい＋ほのお、ぜんたいか＋じかん

竜巻は意外と簡単に抜けられる！

出現するどんな強敵よりもやっかいなのが３カ所設置されている気流越えのトラップ。これをクリアするには、画面をよく観察する必要があるぞ。気流は周期的に強まったり弱まったりするので、弱まったときに駆け抜ければクリアできるだろう。２つ目以降は気流の濃い部分や稲妻に目を奪われがちだが、実は目にみえないような薄い膜の気流もある。この薄い膜にも注意してタイミングよく駆け抜けよう。

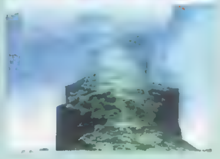
ギリギリまで近づいて…

▲ギリギリまで接近し、気流が弱まったのを見はからってダッシュで突破するのだ。ひとつ目の気流越えトラップは楽勝だろう。

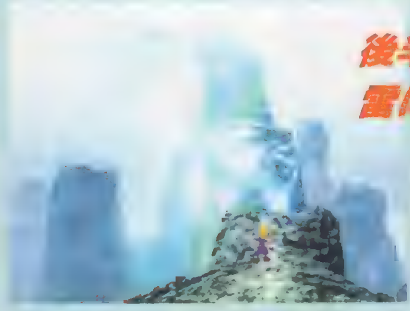


ダッシュ！

◀２つ目のトラップは薄い気流にも注意。



▶濃い気流は一定。しかし薄い気流は弱まる。そこを駆け抜けるのだ。



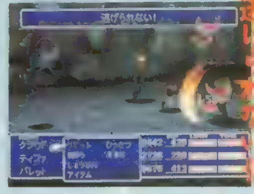
後半部分では雷にも注意！

◀３つ目の気流越えトラップは、薄い気流と濃い気流。それに雷が複合されている。薄い気流を見て弱まりそうになったら、濃い気流と雷のタイミングを計る。チャンスが来たらダッシュだ。

失敗すると必ず戦闘になってしまうのだ

▲気流にぶつかると必ず戦闘に突入。敵はエアロガを使う強敵、ウィンドウィングだ。

▼絶対に逃げることはできないので、逃げるという選択肢はナシ！　敵に攻撃される前に速攻で倒してしまおう。

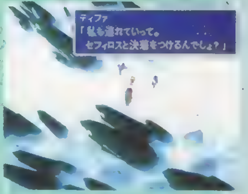


しかも逃げられない！

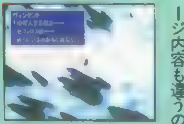
FF VII やりこみガイド

クレーターを歩いているとティファが後ろから追いかけてくる

クレーターを進んでいるときにパーティ内にティファがいないと、後方から追いかけてきて合流するぞ。そのときパーティからはずされる仲間と会話すると、それぞれ違ったメッセージが見られる。



▲パーティ内にティファがいると、後方から追いかけてくるようなことはないのだ。



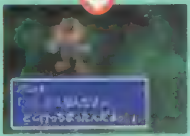
▲別れた仲間と会話することも可能。

▶キャラによってメッセージ内容も違うのだ。

ジェノバを倒して入手した黒マテリアさて誰に預ける？

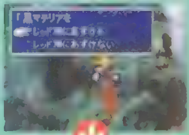
黒マテリアは、バレットかレッドⅩⅢに預けることが可能（一方がパーティ内にいる場合はもう一方にしか預けられない）。この後の展開もしっかり２人分用意されているのだ。

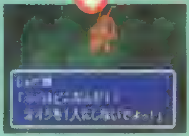
バレット



▲仲間が消えて不安になり始めるバレット。実は寂しがり屋かも。

レッドⅩⅢ





▲もともと気弱なレッドⅩⅢは、さらに情けなくなってしまうのだ。

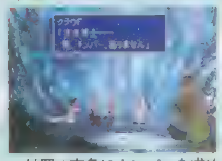
BOSS ［ジェノバ・DEATH］

LV：	55
HP：	25000
MP：	800
EXP：	6000
AP：	400
ギル：	5000
弱点：	なし
操る：	×
盗む：	なし
変化：	なし
無効：	重
落とす：	リフレクトリング

３度目のジェノバは炎属性。赤い光や熱風といった特殊攻撃もすべて炎属性だ。炎吸収の防具、烈火の腕輪や炎無効のアクセサリ、炎の指輪を装備して戦えば回復ナシで勝つことも可能だぞ。楽勝！

セフィロスの間で明かされる衝撃の事実！　そして…

最深部、セフィロスの間では物語の核心に迫る数々の謎が明らかになる。だがイベント終了後、竜巻の迷宮は崩壊。そしてクラウドは行方不明に…！　間一髪のところで神羅の飛空艇で脱出するティファとバレットだったが……。



▲神羅の宝条にナンバーを求めるクラウド。この会話の真相は。

飛空艇で脱出！

クレーター MAP GUIDE

クレーターのマップは2つだけ。ダッシュで駆け抜ければ、ものの数分で竜巻の迷宮に到着するだろう。だが［竜巻の迷宮1］のエリアには、ここにしか登場しない新しいモンスターが登場する。それに2度とこられないのでじっくり戦おう

竜巻の迷宮 MAP GUIDE

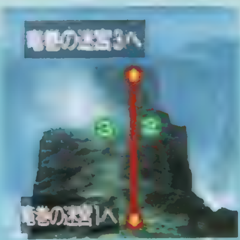
それぞれマップが広く、歩行距離は長いものの基本的には一本道。迷う心配はないだろう。［竜巻の迷宮2、4、5］には完全ランダムのトラップが設置されている。イベント終了後は崩壊してしまうので、セーブデータはキープしておこう

［クレーター1］

［クレーター2］

パーティ内にティファがいない場合、後方から追いかけてくるイベントが発生するのだ。

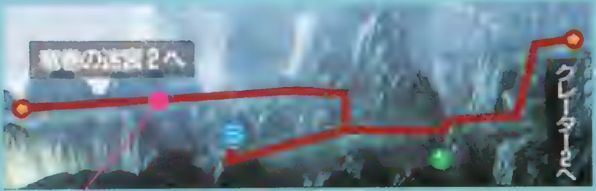
［竜巻の迷宮2］



［竜巻の迷宮3］

［竜巻の迷宮4］

［竜巻の迷宮1］



セーブポイントよりも先に進むと、神羅の飛空艇内に場面が切り替わる。神羅もセフィロスの居場所をつかみ、竜巻の迷宮の中心部に向かっていることがわかるのだ。

［竜巻の迷宮5］

ジェノバ・DEATHを倒した直後、入手した黒マテリアをバレットかレッドXIIIに預けるイベントが発生。どちらに渡しても最終的には同じだが会話内容などが変化。

［竜巻の迷宮5］のマップに入って少し進むとイベントが発生し、そのままボスのジェノバ・DEATHとの戦いになる。戦闘の準備は、このマップに入る前に整えておこう。

［竜巻の迷宮6］

［セフィロスの間］

［竜巻の迷宮6］を奥まで進むとイベントが発生し、それ以降はオートで展開。ここへは飛ばされて来ることになる。

アイテム

❶「バハムート改」のマテリア	❹カイザーナックル
❷ハイポーション	❺「MPターボ」のマテリア
❸エーテル	❻ポイズンリング

このあと新たな乗り物が続々登場!! 物語も佳境へ…

飛空艇

◀いままで行けなかった場所も空を飛べば自由自在！

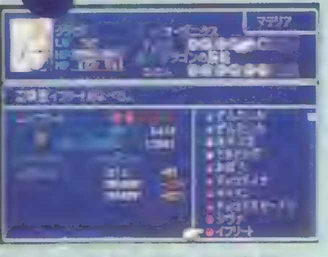
潜水艦

▶海の中にも謎がいっぱい。新たな世界には何が待っているのか……？

このあとついに飛空艇がキミのモノに！　さらに潜水艦で海底散歩も可能になるぞ。山場に向け物語も急展開！　次号に乞うご期待。

[マテリア]

全5系統、71種のマテリアの基本データ&入手方法を公開。



マテリアや魔法のデータ、武器、防具、アクセサリにアイテムリスト、それにモンスターデータさらに知ってると超役立つ秘密のウラワザまで！いままでナイショだったあらゆるデータを一挙に大公開だ〜っ！

[魔法マテリア]

攻撃魔法や回復魔法が使えるようになるマテリア。属性が付いているものは、支援マテリアの「ぞくせい」と組み合わせると武器や防具に属性をプラスすることができる。出現する敵の傾向を見て組み合わせを考えよう。

名称	価格	属性	レベル効果	装備効果	入手方法
ほのお	600	炎	LV1:ファイア、LV2:ファイラ、LV3:ファイガ	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
れいき	600	冷	LV1:ブリザド、LV2:ブリザラ、LV3:ブリザガ	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
だいち	1500	土	LV1:クエイク、LV2:クエイラ、LV3:クエイガ	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノンで購入
いかずち	600	雷	LV1:サンダー、LV2:サンダラ、LV3:サンダガ	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
かいふく	750		LV1:ケアル、LV2:ケアルラ、LV3:リジェネ、LV4:ケアルガ	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
ちりょう	1500		LV1:ポイゾナ、LV2:エスナ、LV3:レジスト	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ゴンガガで購入
そせい	3000		LV1:レイズ、LV2:アレイズ	カ−2、体力−1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
ふうじる	3000		LV1:スリプル、LV2:サイレス	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
まどわす	6000		LV1:コンフュ、LV2:バーサク	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ゴンガガ、コスモキャニオンで購入
へんしん	5000		LV1:ミニマム、LV2:トード	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ゴンガガ、コスモキャニオンで購入
りだつ	10000		LV1:エスケプ、LV2:デジョン	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ロケット村で購入
どく	1500	毒	LV1:バイオ、LV2:バイオラ、LV3:バイオガ	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノンなどで購入
じゅうりょく	8000	重	LV1:グラビデ、LV2:グラビラ、LV3:グラビガ	カ−1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ギ族の洞窟で拾う
バリア	10000		LV1:バリア、LV2:マバリア、LV3:リフレク、LV4:ウォール	カ−2、体力−1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	ロケット村で購入
いんせき	−		LV1:コメット、LV2:コメテオ	カ−2、体力−1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	忘らるる都の貝の家3で拾う
じかん	6000		LV1:ヘイスト、LV2:スロウ、LV3:ストップ	カ−2、体力−1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	ゴンガガ、ロケット村で購入
しょうめつ	9000		LV1:デバリア、LV2:デスペル、LV3:デス	カ−2、体力−1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	神羅屋敷でセフィロスに投げつけられる
ふういん	−		LV1:フリーズ、LV2:ブレイク、LV3:トルネド、LV4:フレア	カ−4、体力−2、魔力+4、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	?
フルケア	−		LV1:−、LV2:フルケア	カ−4、体力−2、魔力+4、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	?
アルテマ	−		LV1:−、LV2:アルテマ	カ−4、体力−2、魔力+4、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	?
シールド	−		LV1:−、LV2:シールド	カ−4、体力−2、魔力+4、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	?

ONE POINT マテリアの活用法

1 成長・分裂について…

武器や防具を装備するときは性能も大事だがマテリアの成長も重視しよう。マテリアがMASTERになると、分裂して同種の物が生まれる。

◀後々の戦いがラクになるぞ。

2 持てる数には限界アリ？

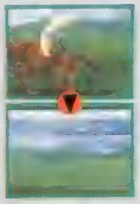
持てる数が限界に近づいたらMASTERになったものから売りまくろう。特に支援マテリアの「ぜんたいか」は高く売れるので増やしておこう。

◀こんなに高く売れるのだ。

3 「へんか」のマテリアの使用法

敵をアイテムに変えるコマンドマテリア「へんか」は、普段使ってもムダ。どう使うかというと敵にトドメを刺すときに実行するのだ。重力系の魔法を使い、敵を殺さずに体力を削ってから実行しよう。

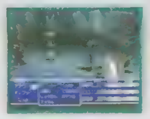
トドメをさすと…



▲トドメの一撃のときに実行すると、敵がアイテムに変化するのだ。

4 おトクな組み合わせ

独立マテリアの「かばう」と「カウンター」は同じキャラに装備。武器に支援マテリアの「ついかこうか」と魔法マテリアの「しょうめつ」を組み合わせてつけると即死剣になるぞ。



◀「かばう」、「カウンター」はオススメ！

※表中の〝MHP〟は最大HP、〝MMP〟は最大MP、〝魔防〟は魔法防御を表します。

[召喚マテリア]

召喚獣を呼び出すマテリア。レベルが上がると戦闘で呼べる回数が増えるだけで召喚獣自体は成長しない。破壊力を上げるには独立マテリアの「マジカル」を装備するか、支援マテリアの「MPターボ」と組み合わせよう。

名称	属性	レベル効果	装備効果	入手方法
チョコボ&モーグリ	ー	LV1～5:レベルにより使用回数増加	魔力+1、MHP-2%、MMP+2%	チョコボ牧場でチョコボに話しかける
シヴァ	冷	〃	魔力+1、MHP-2%、MMP+2%	アンダージュノンでプリシラにもらう
イフリート	炎	〃	魔力+1、MHP-2%、MMP+2%	運搬船でジェノバ・BIRTHを倒す
ラムウ	雷	〃	魔力+1、MHP-2%、MMP+2%	チョコボレースの控え室で拾う
タイタン	土	〃	魔力+1、MHP-2%、MMP+2%	ゴンガガのメルトダウン魔晄炉で入手
オーディーン	ー	〃	魔力+1、魔防+1、MHP-5%、MMP+5%	ニブルヘイムの神羅屋敷の金庫を開ける
リヴァイアサン	水	〃	魔力+1、魔防+1、MHP-5%、MMP+5%	ウータイの五強の塔ですべて勝ち抜く
バハムート	ー	〃	魔力+1、魔防+1、MHP-5%、MMP+5%	古代種の神殿でレッドドラゴンを倒す
クジャタ	ー	〃	魔力+1、魔防+1、MHP-5%、MMP+5%	ボーンビレッジの奥の眠りの森で入手
アレクサンダー	聖	〃	魔力+1、魔防+1、MHP-5%、MMP+5%	大氷河でスノウを倒す
フェニックス	炎	〃	魔力+2、魔防+2、MHP-10%、MMP+10%	?
バハムート改	ー	〃	魔力+2、魔防+2、MHP-10%、MMP+10%	竜巻の迷宮で拾う

[独立マテリア]

装備しているだけで、いろいろな効果が得られるマテリア。「マジカル」で魔力を上げると、魔法の効果がグーンとアップする。また「カウンター」を2つ装備していると、1度の攻撃に対し、2回反撃をするようになるのだ。

名称	価格	レベル効果	装備効果	入手方法
HPアップ	8000	LV1～5:MHP+10～+50%	HPの最大値がアップ	コスモキャニオンで購入
MPアップ	8000	LV1～5:MMP+10～+50%	MPの最大値がアップ	コスモキャニオンで購入
スピード	ー	LV1～5:素早さ+10～+50%	素早さがアップ	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
マジカル	ー	LV1～5:魔力+10～+50%	魔力がアップ	サンゴの谷洞窟で拾う
ラッキー	ー	LV1～5:運+10～+50%	運がアップ	古代種の神殿で拾う
けいけんちアップ	ー	LV1～3	運+1、入手できる経験値が増加する	ゴールドソーサーのワンダースクエアの賞品
かばう	1000	LV1～5:かばう+20～+100%	体力+1、敵の攻撃から味方を守る	ウォールマーケットで購入
HPMPいれかえ	ー	LV1～2	HPとMPの値が逆転する	?
ギルアップ	ー	LV1～5	運+1、入手できるギルが増加する	?
てきよけ	ー	LV1～3:エンカウント率ダウン	運+1、敵に会いにくくなる	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
てきよせ	ー	LV1～3:エンカウント率アップ	運-1、敵に会いやすくなる	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
チョコボよせ	ー	LV1～4:チョコボに会う確率アップ	運+1、チョコボに会いやすくなる	チョコボ牧場で購入
せんせいこうげき	ー	LV1～5:先制率アップ	素早さ+2、先制攻撃の可能性アップ	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
カウンター	ー	LV1～5:反撃率アップ	敵の攻撃に対して反撃	ニブル山でマテリアキーパーを倒す

[コマンドマテリア]

「ぬすむ」や「てきのわざ」のような特殊な戦闘コマンドが追加されるマテリア。一部は支援マテリアと組み合わせることも可能だ。例えば「ひっさつ」+「ついかぎり」で、必殺攻撃のあと、さらにもう一撃加えるようになる

名称	価格	レベル効果	装備効果	入手方法
ぬすむ	1200	LV1:ぬすむ、LV2:ぶんどる	素早さ+2、敵の持っているアイテムを盗む	下水道で拾う。カームで購入
みやぶる	1000	LV1～2	敵のステータスを見破る	6番街公園で拾う。レッドXIIIが所持。カームで購入
なげる	10000	LV1:なげる、LV2:ぜになげ	体力+1、アイテムやギルを敵に投げて攻撃	ロケット村で購入。ユフィが所持
へんか	ー	LV1～2	敵をアイテムに変える	古代種の神殿で拾う
ひっさつ	10000	LV1～2	運+1、クリティカルかミスかの攻撃	ゴンガガのジャングルで拾う
あやつる	10000	LV1～2	敵を操って攻撃させる	ケット・シーが所持。ロケット村で購入
ものまね	ー	LV1～2	1つ前の行動をノーリスクで繰り返す	?
てきのわざ	ー	全24種類の敵の技を会得可能	ラーニングした敵の技で攻撃	神羅ビルでサンプル:H0512を倒す。アルジュノン、忘らるる都で拾う
ぜんたいぎり	ー	LV1:ぜんたいぎり、LV2:いあいぬき	敵全体を通常攻撃	?
Wまほう	ー	LV1～2	指定した2つの魔法を順番に使う	?
Wしょうかん	ー	LV1～2	指定した2つの召喚魔法を順番に使う	?
Wアイテム	ー	LV1～2	指定した2つのアイテムを順番に使う	?

[支援マテリア]

単体で装備しても無意味。魔法マテリアやコマンドマテリアと組み合わせることで、その力を引き出すことができるマテリアだ。「ぜんたいか」はMASTERにすると、なんと1,400,000ギルで売ることができる

名称	価格	レベル効果	装備効果	入手方法
ぜんたいか	ー	LV1～5:全体化回数1～5	組みにした魔法の効果対象が全体化になる	運搬船、ニブル山、大氷河で拾う
コマンドカウンター	ー	LV1～5	〃 コマンドマテリアでカウンター攻撃をする	?
まほうカウンター	ー	LV1～5	〃 魔法でカウンター攻撃をする	?
MPターボ	ー	LV1～5、MP消費量増加	〃 魔法のMP消費量を増やし威力を増大	竜巻の迷宮のボス戦後に拾う
MPきゅうしゅう	ー	LV1～2	〃 マテリア実行時のダメージによりMP吸収	ウータイのマテリア屋の宝箱から入手
HPきゅうしゅう	ー	LV1～2	〃 マテリア実行時のダメージによりHP吸収	ウータイの猫屋敷で拾う
ついかぎり	ー	LV1～2	〃 マテリア実行時、+αとして通常攻撃	大氷河で拾う
ついでにぬすむ	ー	LV1～2	〃 マテリア実行時、+αとしてぬすむを実行	?
ぞくせい	ー	LV1～4、防具装備時、効果が変化	防具につけた場合レベルにより半減・無効・吸収の効果	ニブル山で拾う
ついかこうか	ー	LV1～2	状態異常を起こすマテリアと組み合わせると効果アリ	ギ族の洞窟で拾う
ふいうち	ー	LV1～5	バトル突入時、一定の確率で組みにしたマテリアを実行	?
ファイナルアタック	ー	LV1～5	死亡時、一定の確率で組みにしたマテリアを実行	?

データ編

魔法

攻撃魔法からてきのわざまで、80種にも及ぶ魔法の、実用重視詳細データをここに大公開!

[攻撃魔法]

敵にダメージをあたえる攻撃魔法。その破壊力は使用者の魔力の数値により大きく変化する。敵により多くのダメージをあたえたいならば、魔力の高い仲間がマテリアを装備し、魔法を使うのが得策だろう

名称	消費MP	属性	元のマテリア	全体化	リフレク反射	効果
ファイア	4	炎	ほのお	○	○	敵1体に対し、約50以上のダメージをあたえる
ファイラ	22	〃	〃	○	○	敵1体に対し、約200以上のダメージをあたえる
ファイガ	52	〃	〃	○	○	敵1体に対し、約1200以上のダメージをあたえる
ブリザド	4	冷	れいき	○		敵1体に対し、約50以上のダメージをあたえる
ブリザラ	22	〃	〃	○		敵1体に対し、約200以上のダメージをあたえる
ブリザガ	52	〃	〃	○	○	敵1体に対し、約1200以上のダメージをあたえる
サンダー	4	雷	いかずち			敵1体に対し、約50以上のダメージをあたえる
サンダラ	22	〃	〃	○	○	敵1体に対し、約200以上のダメージをあたえる
サンダガ	52	〃	〃		○	敵1体に対し、約1200以上のダメージをあたえる
クエイク	6	土	だいち	○		敵1体に対し、約100以上のダメージをあたえる
クエイラ	28	〃	〃	○		敵1体に対し、約300以上のダメージをあたえる
クエイガ	68	〃	〃			敵1体に対し、約1400以上のダメージをあたえる
バイオ	8	毒	どく	○		敵1体に対し、約150以上のダメージ。さらに一定の確率で毒状態にする
バイオラ	36	〃	〃		○	敵1体に対し、約400以上のダメージ。さらに一定の確率で毒状態にする
バイオガ	80	〃	〃		○	敵1体に対し、約1600以上のダメージ。さらに一定の確率で毒状態にする
グラビデ	14	重	じゅうりょく	○	×	敵1体のHPを奪い去り3/4まで減らす
グラビラ	33	〃	〃	○	×	敵1体のHPを奪い去り1/2まで減らす
グラビガ	48	〃	〃	○	×	敵1体のHPを奪い去り1/4まで減らす
コメット	70	ー	いんせき	×	×	敵1体に対し、約2200のダメージをあたえる
コメテオ	110	ー	〃	×	×	敵全体に対し、1つ約400以上のダメージをあたえる隕石を4つ降らす
フリーズ	82	冷	ふういん	×	○	敵1体に対し、約1800以上のダメージ。さらに一定の確率でストップ状態にする
ブレイク	86	土	〃	×	○	敵1体に対し、約2000以上のダメージ。さらに一定の確率で石化状態にする
トルネド	90	風	〃	×	○	敵1体に対し、約2400以上のダメージをあたえる。さらに一定の確率で混乱状態にする
フレア	100	炎	〃	×		敵1体に対し、約2800以上のダメージをあたえる
アルテマ	130	ー	アルテマ	×	×	敵全体に対し、約2500以上のダメージをあたえる
デス	30	ー	しょうめつ	○		敵1体を一定の確率で即死させる

[回復・治療魔法]

仲間の傷を癒したり、状態異常を治療する魔法。「かいふく」のマテリアをつねに装備し、まずはHPを回復する魔法を優先的に会得。状態異常を治療する魔法は余裕があったらでOK。ゲーム序盤はアイテムで十分だぞ

名称	消費MP	元のマテリア	全体化	リフレク反射	効果
ケアル	5	かいふく	○	○	味方1人のHPを約250以上回復する
ケアルラ	24	〃	○	○	味方1人のHPを約1000以上回復する
リジェネ	30	〃	○	○	一定時間の間、味方1人の傷を癒し続け、HPを徐々に回復させる
ケアルガ	64	〃	○	○	味方1人のHPを約2500以上回復する
フルケア	99	フルケア	×	×	味方1人のHPを完全回復する
ポイゾナ	3	ちりょう	○	○	味方1人の毒状態を治療する
エスナ	15	〃	○	○	味方1人のあらゆる状態異常(毒、蛙、ストップ、沈黙、暗闇など)を治療する
レジスト	120	〃	×	○	味方1人の状態異常を予防することができる
レイズ	34	そせい	○	○	味方1人の戦闘不能状態を回復
アレイズ	100	〃	○	○	味方1人の戦闘不能状態を回復すると同時に、HPも完全回復

ONE POINT 魔法の活用法 その1 ①

1 攻撃魔法は属性が重要

攻撃魔法を使う場合、気をつけなくてはいけないのが敵の属性。何も考えず、ただ単に魔法を連発していると逆に敵のHPを回復してしまうこともある。雪山にいる敵には炎、水辺に棲むモンスターには雷! という感じに、敵の出現するエリアの特色を見極めて使う魔法を選んでいこう。属性がわからない場合はコマンドマテリアで使える「みやぶる」コマンドを使ってみること。思わぬ弱点が明らかになることもあるぞ。

敵の属性には十分注意

▲緑の数字は回復のあかし。間違えると大ピンチになる。
◀「みやぶる」を使って敵の弱点を探っちゃおう。

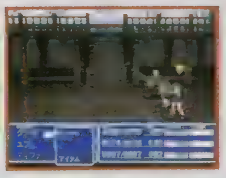
2 回復魔法には「ぜんたいか」をつける

回復魔法が覚えられる「かいふく」のマテリアは、支援マテリアの「ぜんたいか」と組ませて装備。こうしておけば、敵の全体攻撃を受けて味方のHPが同時にピンチになっても心配ナシ! 味方全体を1度の魔法で回復できるのでとっても助かるのだ。

「ぜんたいか」は必須
▶一度に全員回復できるので便利なのだ。

3 召喚魔法は支援マテリアと組み合わせる

召喚魔法はもともと敵全体に効果があるので「ぜんたいか」と組み合わせても無意味。組み合わせるなら、「MPきゅうしゅう」がベストだ。多少だが消費したMPを敵から回収できるので、結果的に少ないMPで召喚したことになりオトクだぞ。



ついでにMP吸収だ
▶ダメージをあたえ、敵のMPを吸収!

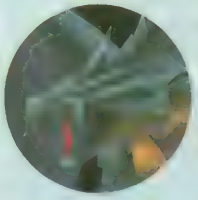
※表中の"全体化"は「ぜんたいか」のマテリアと組み合わせるのが有効かどうか、"リフレク反射"は「リフレク」の魔法でね返されるかどうかを○×で表記しています。

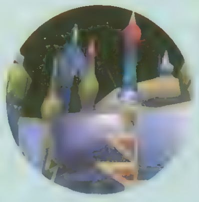
[召喚魔法]

幻獣に敵を攻撃させる召喚魔法。攻撃魔法を全体化すると破壊力は小さくなる。しかし召喚魔法は敵の数によって差が出ることはない。召喚魔法はボス戦よりもザコ戦に適しているのだ。敵に合わせて使い分けよう。

名称	消費MP	属性	元のマテリア	全体化	反射リフレク	効果
チョコボ&モーグリ	14	ー	チョコボ&モーグリ	×	×	「必殺技!!」で敵全体に約200以上のダメージをあたえる
シヴァ	32	冷	シヴァ	×	×	「ダイアモンドダスト」で敵全体に約250以上のダメージをあたえる
イフリート	34	炎	イフリート	×	×	「地獄の火炎」で敵全体に約250以上のダメージをあたえる
ラムウ	40	雷	ラムウ	×	×	「裁きの雷」で敵全体に約500以上のダメージをあたえる
タイタン	46	土	タイタン	×	×	「大地の怒り」で敵全体に約600以上のダメージをあたえる
オーディーン	80	ー	オーディーン	×	×	「斬鉄剣」で一撃死。「グングニルの槍」の場合約900以上のダメージをあたえる
リヴァイアサン	78	水	リヴァイアサン	×	×	「大海衝」で敵全体に約1300以上のダメージをあたえる
バハムート	100	ー	バハムート	×	×	「メガフレア」で敵全体に1800以上のダメージをあたえる
クジャタ	110	炎冷雷	クジャタ	×	×	「トライディザスター」で敵全体に約2000以上のダメージをあたえる
アレクサンダー	120	聖	アレクサンダー	×	×	「聖なる審判」で敵全体に約2200以上のダメージをあたえる
フェニックス	180	炎	フェニックス	×	×	「転生の炎」で敵全体に約1200以上のダメージ。味方全体にアレイズ
バハムート改	140	ー	バハムート改	×	×	「ギガフレア」で敵全体に約2500以上のダメージをあたえる

←オーディーン


←バハムート


←アレクサンダー

←フェニックス

[補助・その他の魔法]

バリアを張ったり、時間を早めたりして間接的に戦いをサポートする魔法。敵をカエルにする「トード」は、意外な強敵に効いたりすることも……。戦いが断然ラクになるので、いろいろ試してみよう。

名称	消費MP	元のマテリア	全体化	反射リフレク	効果
スリプル	8	ふうじる	○	○	敵1体を眠らせ、行動不能にする
サイレス	24	〃	○	○	敵1体の魔法封じ、すべての魔法を使用不能にする
コンフュ	18	まどわす	○	○	敵1体を混乱させ、同士討ちをさせる
バーサク	28	〃	○	○	敵1体をバーサク状態にし、特殊攻撃を封じる。ただし攻撃力アップ
ミニマム	10	へんしん	○	○	体を小さくしたり、元に戻したりできる。小さくなった状態でも魔法は使用可能
トード	14	〃	○	○	カエル状態にしたり、元に戻したりできる。カエル状態になると魔法は使用不可
バリア	16	バリア	○	○	物理攻撃によって受けるダメージを軽減するバリアを張る
マバリア	24	〃	○	○	魔法攻撃によって受けるダメージを軽減するバリアを張る
リフレク	30	〃	○	○	魔法をはね返すバリアを張る。4回はね返すと効果がなくなる
ウォール	58	〃	○	○	バリア、マバリアを同時に張ることができる
シールド	180	シールド	×	×	全属性吸収、物理攻撃無効という完璧な無敵シールドを張る
ヘイスト	18	じかん	○	○	素早さを上げ、行動の待ち時間を短くする。死の宣告時のカウントダウンも早まる
スロウ	20	〃	○	○	素早さを下げ、行動の待ち時間を長くする
ストップ	34	〃	○	○	時間を止め、一定時間行動不能状態にする
デバリア	12	しょうめつ	○	×	バリア、マバリア、リフレクの効果を消し去る
デスペル	20	〃	○	×	ヘイストなどの補助魔法の魔法効果を消し去る
エスケプ	16	りだつ	×	×	戦闘を放棄し逃げ出すことができる。「はさみうち」であっても脱出は可能
デジョン	99	〃	×	×	ブラックホールを作り、すべての敵を時空の歪みに落とす。ギルは入手できない

[てきのわざ]

MPを消費し、敵の技を魔法として使用する特殊な攻撃法。使用者の魔力の数値によって威力が変化するものがあるので注意。また、リフレクで反射される場合があるので、表を見て反射されない技を使っていこう。

名称	消費MP	ラーニングできるモンスター	対象	反射リフレク	効果
カエルのうた	5	タッチミー	敵1体	○	眠り+カエル状態にする
レベル4自爆	10	ムー、トリックプレイ	敵全体	×	レベルが4の倍数の敵を瀕死にして、さらにミニマム状態にする
マジックハンマー	3	足斬草	敵1体	○	必ず100ポイントのMPを吸収する。ボスに使用しても効果アリ
火炎放射	10	ドラゴン	敵1体	○	炎で敵を焼きつくす
レーザー	16	デスクロー、ダークドラゴン	敵1体	○	重力系の攻撃。敵のHPを1/2にする
マトラマジック	8	スイーパーカスタム	敵全体	○	小型のミサイルを放ち、約100以上のダメージをあたえる
臭い息	58	モルボル	敵全体	×	毒、混乱、眠り、沈黙、ミニマム、カエル状態にする
アクアブレス	34	キマイラ	敵全体	×	水から作り出した泡で約1000以上のダメージをあたえる
トライン	20	マテリアキーパー	敵全体	×	空気中の静電気を凝縮し、約800以上のダメージをあたえる
マジカルブレス	75	スティルヴ	敵全体	×	炎、冷気、雷の3属性の泡で約1500以上のダメージをあたえる
????	3	ジャッジ	敵1体	×	自分の最大HPと現在のHPの差の分だけダメージをあたえる
レベル5デス	22	パラサイト	敵全体	×	レベルが5の倍数の敵を即死させる
死の宣告	10	ギ族の亡霊	敵1体	×	成功すると60カウント後、即死させる
死のルーレット	6	デスティーラー	1人	×	敵味方の誰か1人を確実に即死させる

ONE POINT 魔法の活用法②

4 補助魔法が勝利のカギに…!

「ヘイスト」の魔法は、時間を早めて攻撃から次の攻撃までの待ち時間を短縮するもの。これがかなり効果的で、特にボス戦では非常に役立つ。ボス戦の直前には必ず「じかん」のマテリアを装備すること。補助魔法はわりと軽視しがちだが、上手に活用していけば、戦いがグーンとラクになるのだ。

意外とコレが効果的!

▲ヘイストで時間を早めるのだ。

▲バリア系の魔法も役立つぞ。

5 「てきのわざ」はこうして覚える!

「ホワイトウィンド」や「マイティガード」といった技は基本的に味方(モンスター側)にかけるもの。敵(味方側)に使ってくることは絶対にないだろう。そういった技をラーニングするにはモンスターを操るしかない。独立マテリアの「あやつる」を使えばモンスターを操って技を使わせることが可能だ。これを利用すれば確実に敵の技をラーニングすることができるだろう。完全制覇を目指せ!

敵をあやつるのだ!

▶まずモンスターを操る。

◀次に敵の技を選択して味方を指定する

▲これでラーニング完了。全24種類。キミはすべてラーニングしたかな?

リミット技

これまで謎だったヴィンセントの技を含め、全キャラクターの通常リミット技を完全公開!

クラウド

華麗にして豪快な剣技の数々!

強力な攻撃系のリミット技がそろっている。特にレベル3の「メテオレイン」は、敵が複数なら満遍なくダメージが行きわたるし、1匹だけならすべて集中するので強烈なダメージとなる。ゲージの溜まりは遅くなるが、常にレベル3にしておこう。ザコにはなるべく使わないように。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	ブレイバー	攻撃	敵単体	通常の約3倍のダメージ
1	凶斬り	攻撃	敵単体	凶の字に斬りつけ、ダメージ+マヒ
2	破晄撃	攻撃	敵複数	単体に大ダメージ+全体に中ダメージ
2	クライムハザード	攻撃	敵単体	敵を突き刺し、そのまま上昇してダメージ
3	メテオレイン	攻撃	敵複数	空中から気を放ち、ランダムに攻撃
3	画竜点睛	攻撃	敵全体	すべての敵を剣圧で吹き飛ばす

▲敵すべてを吹き飛ばす　アクションにも注目!

バレット

派手にぶちかましザコを一掃!

強力な攻撃技の多いバレットだが、「マインドブレイク」はあまり使い道がないし、「ハンマーブロウ」も使いどころが難しい。せっかくのリミット技なんだからレベル3で気持ちよく戦おう。特に「サテライトビーム」は演出も派手で気持ちよく、ザコも気持ちよく消えてなくなる。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	ヘビーショット	攻撃	敵単体	通常の約3倍のダメージ
1	マインドブレイク	攻撃	敵単体	相手のMPを0にする
2	グレネードボム	攻撃	敵全体	敵の中央で爆発ダメージ
2	ハンマーブロウ	攻撃	敵単体	敵をふっとばし、戦闘から除外する
3	サテライトビーム	攻撃	敵全体	敵全体に衛星からの支援攻撃
3	アンガーマックス	攻撃	敵複数	ランダムに18回連続攻撃

▲ランダムとはいえ、数が多いので全体に行きわたる。

ティファ

目指せ、6ヒットコンボ!

すべてのリミット技を覚えると、6つのスロットが回る。それぞれレベルアップすることに攻撃力も上がっていくので、すべての攻撃をたたき込めばすさまじいダメージとなる。ただし、敵が複数の場合だとダメージが分散してしまうので、ザコ相手には使いにくい。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	掌打ラッシュ	攻撃	敵単体	掌打を3発撃ち込む
1	サマーソルト	攻撃	敵単体	バック転しながらキック
2	水面蹴り	攻撃	敵単体	下段回し蹴り
2	メテオドライブ	攻撃	敵単体	敵を逆さまにして地面に叩きつける
3	ドルフィンブロウ	攻撃	敵単体	地面すれすれからの突き上げアッパー
3	メテオストライク	攻撃	敵単体	敵を持ち上げ上昇、地面に叩きつける

▲片手で敵を軽々と持ち上げ、上昇して叩きつける。

エアリス

彼女のサポートで守りは完璧!

攻撃技こそないものの、とにかく便利なリミット技がそろっている。特に「星の守護」は一定時間の間、まったく敵の攻撃を受け付けないので、こちらはやりたい放題となる。パーティのサポート役として欠かせないエアリス。できるだけ早くすべての技を覚えてしまおう。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	癒しの風	回復	味方全体	HPをMAXの約半分回復
1	邪気封印	補助	敵全体	ダメージに加え、サイレス+ストップの効果
2	大地の息吹	回復	味方全体	すべてのステータス異常回復
2	怒りの烙印	補助	味方全体	自分以外のリミットゲージを最大にする
3	星の守護	補助	味方全体	一定時間無敵になる
3	生命の鼓動	回復	味方全体	死者復活+HP&MP全回復

▲祈りを捧げ、天使を召喚　味方を完璧に癒やす

レッドXIII

地味だが実用性はナンバー1!

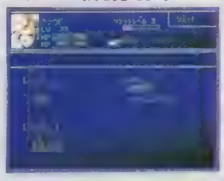
攻撃、補助の両方のリミット技をバランスよく持っているので非常に便利。特に「ルナティックハイ」は、ボス戦やHPの高い敵と戦うときなどの長期戦では必需品。逆にレベル3の「ハウリングムーン」はコマンド入力ができないので使いにくい。レベルは常に1にするのがいい。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	スレッドファング	攻撃	敵単体	通常の約3倍のダメージ
1	ルナティックハイ	補助	味方全体	ヘイスト+回避率アップ
2	ブラッドファング	攻撃	敵単体	相手のHPとMPを吸い取る
2	スターダストレイ	攻撃	敵複数	星が降り注ぎ、ランダムでダメージ
3	ハウリングムーン	補助	自分	バーサク+ヘイスト+攻撃力アップ
3	アースレイヴ	攻撃	敵複数	ランダムで5回連続攻撃

▲踊るように飛びかかり連続攻撃。演出もド派手。

ONE POINT リミット技を効果的に覚える3つの方法

▼すべての技を覚えよう！



1 リミット技を覚える条件は？

同じレベルの上級技を覚える条件は、基本技をひたすら使うこと。レベル1で約10回、レベル2で約8回、レベル3で約6回と、高レベルになるほど必要回数は下がるので、後半は覚えやすい。また、次のレベルの基本技を覚える条件は、とにかく敵を倒すこと。これはリミット技でとは限定されないので、ザコを全体化の魔法でまとめて倒していけばOKだ。

2 「あやつる」併用でゲージを溜める

攻撃力の高い敵を操って、リミット技を覚えさせたいキャラをわざと攻撃。そして他の1人に回復させながら、リミットゲージが溜まったらすぐに使う。これを何度も繰り返していくのだ。うまくいけば、1回の戦闘で技を覚えることも可能だぞ。

◀ガンガン使おう。

3 「いかり」状態でゲージの溜まりを速める

アイテムの「興奮剤」で「いかり」状態にしておけば、いつもよりゲージの溜まりが速くなる。また、マスターの「かばう」のマテリアを付けておけば、味方への攻撃をすべて受けてくれるので、ゲージはバリバリ溜まっていくぞ。

◀常に「いかり」で。

ONE POINT レベル4の究極リミット技はどうやって取る？

ケット・シーを除く全キャラは、それぞれレベル4の技「究極リミット」を持っている。これは、レベル3までの全技を覚えた状態でキャラ専用のリミットアイテムを使えば覚えることができるのだ。

▲「コスモメモリー」もリミットアイテム。誰のかな？

▲詳しくはジュノンの上級者の館で教えてもらえる。

次号で究極リミット技を全公開!!

シド
痛快熱血オヤジ、大暴れ！

クラウド同様、すべて攻撃系のリミット技。全体攻撃が多いので、どちらかといえばザコを一掃する役目に向いている。「ハイパージャンプ」と「ドラゴンダイブ」は、シドのレベルに応じて一撃死が発生する場合がある。ザコにも惜しまずガンガン使っていこう。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	ブーストジャンプ	攻撃	敵単体	空中に舞い上がり攻撃
1	ダイナマイト	攻撃	敵全体	ダイナマイトをなげつけ全体攻撃
2	ハイパージャンプ	攻撃	敵全体	ブーストジャンプの強力版
2	ドラゴンモッド	特殊	敵単体	相手のHPとMPを自分のものにする
3	ドラゴンダイブ	攻撃	敵複数	6連続ジャンプでランダム攻撃
3	大乱闘	攻撃	敵複数	敵の中央に飛び込んで大暴れする

▲敵の中に突っ込み、殴るは蹴るはの大暴れ

ユフィ
俊敏な動きで敵を瞬殺！

回復技の「明鏡止水」と攻撃技の「疾風迅雷」があるレベル1がいちばん使いやすい。しかし戦闘を迅速に行いたいならやはりレベル3がいい。「鎧袖一触」ではほとんどのザコは全滅するし、ボスなどの単体相手への「生者必滅」は15回すべての攻撃がヒットするので超ダメージ。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	疾風迅雷	攻撃	敵単体	敵を素早く斬りさいた後武器攻撃
1	明鏡止水	回復	味方全体	HPをMAXの約半分回復
2	抜山蓋世	攻撃	敵全体	地面を叩きつけ、衝撃で攻撃
2	血祭	攻撃	敵複数	ランダムで10回連続攻撃
3	鎧袖一触	攻撃	敵全体	防御力無視のクリティカルダメージ
3	生者必滅	攻撃	敵複数	ランダムで15回連続攻撃

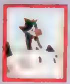
▲乱舞攻撃 1つ1つのダメージは小さい

ヴィンセント
暴走したら、もう誰も止められない！

ヴィンセントのリミット技はすべて変身技。変身すると制御不能で、戦闘終了まで変身したままになる。コマンドを受け付けないので使いにくいが、変身した段階でHPは完全回復する。炎を吸収する敵に平気で「ビーストフレア」を使い続けるところは考えもの。ボス戦には不向き。

LV	技名		種類	効果
1	ガリアンビースト	攻撃力、素早さ、回避率がアップ、最大HP130%	バーサクダンス	敵単体物理攻撃
			ビーストフレア	敵全体にフレア
2	デスギガス	攻撃力、防御力超アップ、最大HP200%	ギガダンク	ジャンプしての叩きつけ攻撃
			ライブスパーク	敵全体雷属性の攻撃
3	ヘルマスカー	攻撃力、防御力、回避率がアップ	スプラッタコンボ	ランダムで5回攻撃
			ナイトメア	敵全体にステータス異常

▲コマンドを受け付けないので、何をするかは彼しだい



ケット・シー
使える、使えないは「運」しだい

ケット・シーのリミット技は2つだけ。どちらもギャンブル性が高く、ここぞというときに使いにくい。「ダイス」は ケット・シーのレベルによってサイコロの数が増えていく。ボス戦ではあまり使わない方が賢明。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	ダイス	攻撃	敵単体	ダイスの目によってダメージ
2	スロット	——	——	スロットの出目によって、さまざまな効果

▲ゾロ目が出れば2倍！

▲結果は神のみぞ知る。

スロットの効果

出目	名称	効果	出目	名称	効果
はずれ	トイボックス	ランダムで物が落下し、ダメージを与える	ハート×3	ラッキーガール	パーティ全員の攻撃が100%クリティカルに
モーグリ×3	合体	味方全員がモーグリに入って巨大化して攻撃	BAR×3	ランダム召喚	ランダムで召喚獣を呼ぶ
星×3	モーグリダンス	味方全員のHP、MP回復	77BAR	ジョーカーデス	味方全員戦闘不能
王冠×3	トイソルジャー	オモチャの兵隊が攻撃してくれる	777	オールオーバー	敵全体に100%の確率でデス

アイテム

攻略範囲内に登場するアイテムを系統ごとに分類して紹介。効果がわからないものはここで確認！

[アイテム]

HPやMP、ステータスの回復からチョコボの育成まで、ここで紹介するアイテムは種類も効果も多岐にわたる すべてのアイテムの効果を正確に把握して、状況や場面に応じて効果的に活用したいところだ

種類	名称	価格	対象	効果	入手方法
[illegible]	ポーション	50	単体	HPを100回復する。不死系モンスターにダメージ	アイテム屋で購入。デザートサハギンなどが落とす
	ハイポーション	300	単体	HPを500回復する。不死系モンスターにダメージ	アイテム屋で購入。グランドホーンなどが落とす
	エクスポーション	−	単体	HPを完全回復する。不死系モンスターに大ダメージ	ゴールドソーサーの景品の1つ。タークス：ルードなどが落とす
	エーテル	−	単体	MPを100回復する	スティンガーなどから盗める
	エーテルターボ	−	単体	MPを完全回復する	ゴーレムなどから盗める。ボーンビレッジで発掘する
	エリクサー	−	単体	HP・MPを完全回復する	コスモキャニオンなどで拾える。ダークドラゴンなどが落とす
	ラストエリクサー	−	全体	全体のHP・MPを完全回復する	ボーンビレッジで発掘する。マスタートンベリなどが落とす
	フェニックスの尾	300	単体	戦闘不能を回復する	アイテム屋で購入。グリフォンなどから盗める
	目薬	50	単体	盲目を回復する	アイテム屋で購入。バッテリーキャップなどが落とす
	毒消し	80	単体	毒を回復する	アイテム屋で購入。ゲルシュメルゼなどから盗める
	金の針	150	単体	石化、徐々に石化を回復する	アイテム屋で購入。バジガンティなどが落とす
	乙女のキッス	150	単体	カエルの状態から元の姿に戻す	アイテム屋で購入。タッチミーなどが落とす
	うちでのこづち	150	単体	ミニマム状態を回復する	アイテム屋で購入
	やまびこえんまく	100	単体	沈黙を回復する	アイテム屋で購入。ファニーフェイスなどから盗める
	興奮剤	100	単体	悲しい状態を元に戻す。怒り状態にする	アイテム屋で購入。キキキアチョなどが落とす
	鎮静剤	100	単体	怒り状態を元に戻す。悲しい状態にする	アイテム屋で購入。キキキアチョなどから盗める
	万能薬	600	単体	すべてのステータス異常を回復する	アイテム屋で購入。ベルチャータクスなどから盗める
	テント	500	全体	パーティ全体のHP・MP・ステータス異常を完全回復	アイテム屋で購入
[illegible]	手榴弾	80	単体	敵単体に150程度の爆発ダメージ	アイテム屋で購入
	ボムのかけら	−	全体	敵全体に400程度の爆発ダメージ	ボムなどが落とす
	ボムの右腕	−	全体	敵全体に1500程度の爆発ダメージ	ボムなどから盗める
	死神のキッス	−	全体	魔法「デス」と同じ効果	デスディーラーなどが落とす
	火竜の牙	−	全体	魔法「ファイラ」と同じ効果	ドラゴンなどが落とす
	火とん	800	全体	魔法「ファイガ」と同じ効果	フォールランダなどが落とす。ウータイで購入
	南極の風	−	全体	魔法「ブリザラ」と同じ効果	ジャンピングを「へんか」のコマンドで倒す
	冷気の結晶	−	全体	魔法「ブリザガ」と同じ効果	スノウ、ガルーダなどが落とす
	電撃鳥の角	−	全体	魔法「サンダラ」と同じ効果	ニードルキッス、雷神鳥などが落とす
	雷迅	800	全体	魔法「サンダガ」と同じ効果	雷神鳥を「へんか」のコマンドで倒す。ウータイで購入
	大地のドラム	−	全体	魔法「クエイラ」と同じ効果	フラワープラングなどが落とす
	大地のハンマー	−	全体	魔法「クエイガ」と同じ効果	ギガースなどが落とす
	有害物質	−	全体	魔法「バイオラ」と同じ効果	スラロームなどが落とす
	モルボルの触手	−	全体	魔法「バイオガ」と同じ効果	ステルシーステップなどが落とす
	星の砂	−	全体	魔法「コメテオ」と同じ効果	サーペントなどが落とす
	バンパイアの牙	−	単体	敵単体のHPを吸収	ブラックバットなどが落とす
	ゴーストハンド	−	単体	敵単体のMPを吸収	ゴーストなどが落とす
	重力球	−	単体	魔法「グラビデ」と同じ効果	ディーングロウなどが落とす
	時空弾	−	単体	魔法「グラビラ」と同じ効果	フラップビートなどが落とす
	巨鳥のハネ	−	全体	敵全体に1000程度の風属性ダメージ	ズーなどが落とす
	海竜のウロコ	−	全体	敵全体に4000程度の水属性ダメージ	アダマンタイマイ、サーペントなどが落とす
	ファイアカクテル	−	単体	敵単体に400程度の火系ダメージ	アイテム屋で購入。ガードシステムなどが落とす
	Sマイン	−	単体	敵単体に1500程度の爆発ダメージ	ガンキャリアーなどが落とす
	203ミリ砲弾	−	単体	敵単体に3000程度の爆発ダメージ	神羅潜水兵などから盗める
	双竜の牙	−	全体	敵全体に3000程度の電撃ダメージ	ツインヘッド（左首）などが落とす
[illegible]	けむりだま	300	全体	100%戦闘から離脱する	アイテム屋で購入。ギ族の亡霊などが落とす
	英雄の薬	−	単体	戦闘中、6つのステータスがアップする	アイシクルロッジで拾う。チョコボレースの景品でもらえる
	ワクチン	−	単体	戦闘中にステータス異常にかからなくなる	アイシクルロッジで拾う。ドラゴンゾンビを「へんか」のコマンドで倒す
	イカスミ	−	単体	敵単体に暗闇の効果	イビルラップなどから盗める
	しびれ針	−	単体	敵単体にマヒの効果	バウンドファットなどが落とす
	魔女の大釜	−	単体	敵単体に複合ステータス異常	ドラゴンゾンビなどが落とす
	スピードドリンク	−	単体	魔法「ヘイスト」と同じ効果	ヴァイスなどから盗める
	金の砂時計	−	全体	魔法「ストップ」と同じ効果	刃刀獣などが落とす
	クモの糸	−	全体	魔法「スロウ」と同じ効果	インセクトキマラなどから盗める
	ドリームパウダー	−	全体	魔法「スリプル」と同じ効果	クリセイルス、クラウンランスを「へんか」のコマンドで倒す
	サイレントマスク	−	全体	魔法「サイレス」と同じ効果	ババヴェラウミュなどが落とす
	戦いのゴング	−	全体	魔法「バーサク」と同じ効果	グランドホーンなどが落とす
	惑わし草	−	全体	魔法「コンフュ」と同じ効果	足斬草などが落とす
	バジリスクの爪	−	単体	魔法「ブレイク」と同じ効果	バジリスクなどから盗める
	光のカーテン	−	全体	魔法「バリア」と同じ効果	ガルーダなどが落とす
	月のカーテン	−	全体	魔法「マバリア」と同じ効果	フォールランダなどが落とす
	反射ミラー	−	全体	魔法「リフレク」と同じ効果	ミラージュなどが落とす
	聖なるトーチ	−	全体	魔法「デスペル」と同じ効果	正体不明3などが落とす
	モズのはやにえ	500	単体	魔法「トード」と同じ効果	ポイズンフロッグなどが落とす。ゴンガガの武器屋で購入
	チチマール	500	単体	魔法「ミニマム」と同じ効果	グリムガードなどが落とす。ゴンガガの武器屋で購入
[illegible]	パワーアップ	−	単体	「ちから」の最大値がアップする	ヘビータンク、正体不明などを「へんか」のコマンドで倒す
	ガードアップ	−	単体	「たいりょく」の最大値がアップする	バグナドラナ、正体不明2などを「へんか」のコマンドで倒す

ステータスアップ	マジックアップ	—	単体	「まりょく」の最大値がアップする	ヘクトアイズ、正体不明３などを「へんか」のコマンドで倒す
	マインドアップ	—	単体	「せいしん」の最大値がアップする	サーペントを「へんか」のコマンドで倒す
	スピードアップ	—	単体	「すばやさ」の最大値がアップする	フドゥレアを「へんか」のコマンドで倒す
	ラックアップ	—	単体	「うん」の最大値がアップする	イビルラップを「へんか」のコマンドで倒す
チョコボ育成	ギザールの野菜	100	単体	戦闘中、チョコボを引きとめる。チョコボ育成に使用	チョコボ牧場で購入
	カラッカの野菜	250	単体	戦闘中、チョコボを引きとめる。チョコボ育成に使用	チョコボ牧場で購入
	タンタルの野菜	400	単体	戦闘中、チョコボを引きとめる。チョコボ育成に使用	チョコボ牧場で購入
	パサーナの野菜	800	単体	戦闘中、チョコボを引きとめる。チョコボ育成に使用	チョコボ牧場で購入
	クリーエの野菜	1000	単体	戦闘中、チョコボを引きとめる。チョコボ育成に使用	チョコボ牧場で購入
	ミメットの野菜	1500	単体	戦闘中、チョコボを引きとめる。チョコボ育成に使用	チョコボ牧場で購入
	レイゲンの野菜	3000	単体	戦闘中、チョコボを引きとめる。チョコボ育成に使用	？
	シルキスの野菜	5000	単体	戦闘中、チョコボを引きとめる。チョコボ育成に使用	？
チョコボ交配	ピピオの実	100	単体	チョコボのカップリングに使用する	チョコボ牧場で購入。デュアルホーンが落とす
	ルチルの実	200	単体	チョコボのカップリングに使用する	チョコボ牧場で購入。ニブルウルフが落とす
	サラハの実	400	単体	チョコボのカップリングに使用する	チョコボ牧場で購入。スペンサーが落とす
	ラサンの実	600	単体	チョコボのカップリングに使用する	チョコボ牧場で購入。マンドラゴラが落とす
	パラムの実	1500	単体	チョコボのカップリングに使用する	？
	ポロフの実	3000	単体	チョコボのカップリングに使用する	？
その他	シンクバッテリー	300	—	プレート断面のバッテリーを動かす	ウォールマーケットの武器屋で購入
	１／35神羅兵	—	—	神羅軍装甲擲弾兵「突撃」セット12体入り	アルジュノン、エルジュノンの兵舎で拾う
	超合金スイーパー	—	—	魔晄炉を守る最新メカ！　両手からミサイルを発射！	ゴールドソーサーの「スピードスクエア」で3000点以上のスコアを出す
	ポケットティッシュ	—	—	ちょっとせつない……	ゴールドソーサーの「バトルスクエア」で参加賞としてもらえる
	マサムネブレード	—	—	本物そっくりな「セフィロス」の剣！　君もソルジャー気分！	ゴールドソーサーの「スピードスクエア」で4000点以上のスコアを出す

[キーアイテム]

キーアイテムはその名のとおり、ストーリーに関係するイベントをクリアする鍵になるアイテムだ。おおむね物語の流れに沿って手に入るが、まれに宝箱の中にあったり、特定の条件を満たさないと入手できないものもある。

名称	使用場所	内容	入手方法
薬屋商品クーポン	ウォールマーケット薬屋	薬屋で景品と交換できる	定食屋で定食を食べた後「まあまあだな」を選択
会員カード	蜜蜂の館	持っていると蜜蜂の館に入れる	コルネオの屋敷に行き、町の入口にいるオヤジと話す
消毒薬	ウォールマーケット居酒屋のトイレ	居酒屋のトイレにいる男に渡してコロンを手に入れる	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
消臭薬	ウォールマーケット居酒屋のトイレ	居酒屋のトイレにいる男に渡してフラワーコロンと交換	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
消化薬	ウォールマーケット居酒屋のトイレ	居酒屋のトイレにいる男に渡してセクシーコロンと交換	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
コロン	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	居酒屋のトイレにいる男に消毒薬を渡す
フラワーコロン	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	居酒屋のトイレにいる男に消臭薬を渡す
セクシーコロン	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	居酒屋のトイレにいる男に消化薬を渡す
ガラスのティアラ	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	マテリア屋に宿屋で買った50ギルのドリンク剤を渡す
ルビーのティアラ	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	マテリア屋に宿屋で買った100ギルのドリンク剤を渡す
ダイヤのティアラ	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	マテリア屋に宿屋で買った200ギルのドリンク剤を渡す
ランジェリー	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	蜜蜂の館の左上の部屋に入り、女の子と話す
ビキニパンツ	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	蜜蜂の館の左下の部屋に入る
シルクのドレス	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	ドレスの注文で「さわっ～」「つやつや～」の順に選択
サテンのドレス	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	ドレスの注文で「さわっ～」「きらきら～」の順に選択
コットンのドレス	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	ドレスの注文で「さらっとしたの」を選択
クセゲのかつら	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	「男男男」のジムでスクワット勝負に負ける
チャパツのかつら	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	「男男男」のジムでスクワット勝負に引き分ける
ブロンドのかつら	女装時に自動的に使用	クラウドの女装用アイテム	「男男男」のジムでスクワット勝負に勝つ
カードキー60	神羅ビル	神羅ビル60階まで行ける	59階で強化戦闘員を倒す
カードキー62	神羅ビル	神羅ビル62階まで行ける	61階にいる男に話しかけて「……」を選択
カードキー65	神羅ビル	神羅ビル65階まで行ける	62階で市長の合い言葉を当てる
カードキー66	神羅ビル	神羅ビル66階まで行ける	65階でミッドガルの模型を完成させる
カードキー68	神羅ビル	神羅ビル68階まで行ける	68階のボス戦後、近くにいる神羅社員に話しかける
ミッドガルパーツ	神羅ビル	ミッドガルの模型にはめ込む	65階の宝箱を順番に開けていく
Aクーポン	神羅ビル63階	セキュリティーに星のペンダントと交換してもらう	63階で順番通りに扉を開けていく
Bクーポン	神羅ビル63階	セキュリティーにフォウスロットと交換してもらう	63階でダストを伝って部屋に入る
Cクーポン	神羅ビル63階	「ぜんたいか」のマテリアと交換してもらう	63階で順番通りに扉を開けていく
PHS	セーブ可能な場所ならどこでも	「PHS」コマンドでパーティ編成ができる	カームの町の回想イベントが終わるともらえる
ゴールドチケット	ゴールドソーサー	ゴールドソーサーにフリーパスで入れる	ゴールドソーサーの入口にいる女性から購入
キーストーン	古代種の神殿	古代種の神殿に入るための鍵	ゴールドソーサーのディオを楽しませる
地下室の鍵	神羅屋敷の地下	ヴィンセントが眠っている部屋の鍵	神羅屋敷の金庫の謎を解き、ロストナンバーを倒す
ルナハープ	眠りの森	眠りの森を目覚めさせる	ボーンビレッジで発掘する
スノーボード	大氷河	大氷河に行くために必要	アイシクルロッジの民家で少年からもらう
大氷河の地図	大氷河	大氷河に行くために必要	アイシクルロッジの民家の壁に貼ってある

ONE POINT アイテムの活用法

1 備えは重要、困ったときのアイテムだ！

マテリアが成長して強力な魔法が使えるようになると、ついアイテムの備えをおざなりにしてしまいがち。しかし、それだと沈黙や戦闘不能の状態に陥った場面で困ってしまう。保険だと思って、必要最小限の回復アイテムぐらいは常備しておこう。

◀「フェニックスの尾」は文字どおりの生命保険。

2 使い方しだいで思わぬ効果も!?

アイテムの中には普通とは違った使い方をすることで、意外な効果を発揮するものもある。たとえばアンデットモンスターに「フェニックスの尾」を使ってみるなど、発想を変えて使用すれば、アイテムが持つ可能性がさらに広がるのだ！

◀常識にとらわれない発想でいろいろ試してみよう。

武器・防具・アクセサリ

モンスターがますます手強くなるゲーム中盤以降の戦闘では、武器や防具、それにアクセサリの力がこれまで以上に不可欠だ。豊富な装備品の性能をしっかりチェック。

データの見方

使用者：その装備品を装備できるキャラクター／穴の数：マテリア穴の数。単独の穴は単、連結穴は連と表記／成長：装備しているマテリアの成長の度合い／攻撃力：攻撃力／命中率：命中率／防御力：防御力／魔力：魔力／精神：精神／投：「投げる」のコマンドに対応しているか。○は対応している武器／回避：回避率／魔回：魔法回避／属性：アクセサリが持つ属性

[武器]

ショップで購入できるものはともかくとして、ダンジョンなどの宝箱からしか入手できない武器は、ともすると見落として先に進んでしまう恐れがある。それぞれの武器の入手場所、入手方法の確認もおろそかにできないぞ。

使用者	名称	購入価格	穴の数	成長	攻撃力	命中率	防御力	魔力	精神	投	特徴	入手場所、入手方法
クラウド	バスターソード	—	単×0、連×1	通常	18	96	0	2	0	×	—	クラウドの初期装備
	ミスリルセイバー	1000	単×1、連×1	通常	23	98	0	4	0	○	—	エルジュノンの武器屋
	ハードブレイカー	1500	単×2、連×1	通常	32	98	0	6	0	○	—	ソルジャー：3RDから盗む。アルジュノンの武器屋
	フォースイーター	2200	単×3、連×1	2倍	36	100	0	7	0	○	マテリア成長2倍	ジュノンミニゲーム、北コレルの武器屋
	バタフライエッジ	2800	単×0、連×2	通常	39	100	0	8	0	○	—	コスモキャニオン武器屋
	ルーンブレイド	3800	単×4、連×0	2倍	40	108	0	9	0	○	マテリア成長2倍	ニブル山の宝箱
	エンハンスソード	12000	単×0、連×4	通常	43	107	0	16	0	○	—	ガイアの絶壁内部の宝箱
	村雨	6500	単×1、連×2	通常	51	100	0	12	0	○	—	ウータイ武器屋
	陸奥守吉行	—	単×2、連×0	通常	56	100	0	9	0	○	味方が倒れると攻撃力アップ	ロケット村のイベント
	オーガニクス	12000	単×2、連×2	通常	62	103	0	15	0	○	—	アイシクルロッジ武器屋
	釘バット	2800	単×0、連×0	なし	70	100	0	0	0	○	—	古代種の神殿の宝箱
	クリスタルソード	18000	単×0、連×3	通常	76	105	0	19	0	○	—	?
	アポカリプス	—	単×3、連×0	3倍	88	110	0	43	16	○	マテリア成長3倍	?
	天の叢雲	—	単×6、連×0	通常	93	100	0	31	0	○	—	?
	ラグナロク	—	単×0、連×4	通常	97	105	0	43	35	○	—	スラム8番街でブラウド・クラッドを倒す
バレット	ガトリングガン	—	単×1、連×0	通常	14	97	0	0	0	×	遠距離攻撃	バレットの初期装備
	アサルトガン	350	単×0、連×1	通常	17	98	0	1	0	○	遠距離攻撃	ガードスコーピオンを倒す。7番街武器屋
	キャノンボール	950	単×1、連×1	通常	23	98	0	2	0	○	—	カームの町武器屋
	Wマシンガン	2000	単×3、連×0	2倍	30	100	0	3	0	○	遠距離攻撃、マテリア成長2倍	コレル山の宝箱
	アトミックシザー	1400	単×2、連×1	通常	32	99	0	4	0	○	—	スイーパーカスタムから盗む。アルジュノン武器屋
	エネミーランチャー	3300	単×3、連×1	通常	35	100	0	7	0	○	遠距離攻撃	神羅屋敷の宝箱
	ドリルアーム	3300	単×4、連×0	2倍	37	97	0	0	0	○	マテリア成長2倍	ロケット村の宝箱
	ハードバルカン	2700	単×0、連×2	通常	39	100	0	8	0	○	遠距離攻撃	コスモキャニオン武器屋
	チェーンソー	6300	単×1、連×2	通常	52	100	0	10	0	○	—	ウータイ武器屋
	ソリッドバズーカ	16000	単×0、連×3	通常	61	100	0	15	0	○	遠距離攻撃	?
	ロケットパンチ	3200	単×0、連×0	なし	62	110	0	0	0	○	—	古代種の神殿の宝箱
	マイクロレーザー	12000	単×2、連×2	通常	63	101	0	13	0	○	遠距離攻撃	アイシクルロッジ武器屋
	A・Mキャノン	18000	単×0、連×3	通常	77	103	0	16	0	○	遠距離攻撃	?
	パイルバンカー	—	単×0、連×4	なし	90	80	0	0	0	○	マテリアが成長しない	神羅ビルの宝箱
	マキシマムレイ	—	単×0、連×3	通常	97	98	0	30	0	○	遠距離攻撃	スラム8番街の宝箱
ティファ	レザーグローブ	—	単×1、連×0	通常	13	99	0	0	0	×	—	ティファの初期装備
	メタルナックル	320	単×0、連×1	通常	18	102	0	1	0	×	—	ウォールマーケット武器屋
	ミスリルクロー	750	単×1、連×1	通常	24	106	0	3	0	×	—	エルジュノン武器屋
	モータードライブ	1800	単×3、連×0	2倍	27	106	0	6	0	×	マテリア成長2倍	コスタ・デル・ソルの宝箱
	オーバーソウル	—	単×4、連×0	2倍	28	106	0	7	0	×	マテリア成長2倍。瀕死時パワーアップ	ニブル山の宝箱
	プラチナフィスト	2700	単×4、連×0	2倍	30	108	0	7	0	×	マテリア成長2倍	ニブルヘイムの宝箱
	グランドグラブ	1200	単×2、連×1	通常	31	110	0	6	0	×	—	マドゥジュから盗む。アルジュノン武器屋
	タイガーファング	2500	単×0、連×2	通常	38	110	0	8	0	×	—	コスモキャニオン武器屋
	マスターフィスト	—	単×6、連×0	通常	38	108	0	0	0	×	ステータス異常で攻撃力アップ	?
	カイザーナックル	15000	単×6、連×1	通常	44	110	0	13	0	×	—	竜巻の迷宮の宝箱
	ダイアナックル	5800	単×1、連×2	通常	51	112	0	10	0	×	—	ウータイ武器屋
	ドラゴンクロー	10000	単×2、連×2	通常	62	114	0	13	0	×	—	アイシクルロッジ武器屋
	軍手	2200	単×0、連×0	なし	68	114	0	0	0	×	クリティカル率アップ	古代種の神殿の宝箱
	クリスタルグラブ	16000	単×0、連×3	通常	75	115	0	16	0	×	—	?
	ゴッドハンド	—	単×0、連×2	通常	85	255	0	34	0	×	—	キャリーアーマーを倒す
エアリス	ガードロッド	—	単×1、連×0	通常	12	99	1	2	4	○	—	エアリスの初期装備
	ミスリルロッド	370	単×0、連×1	通常	16	100	0	3	0	○	—	ウォールマーケット武器屋
	フルメタルロッド	800	単×1、連×1	通常	22	100	0	4	0	○	—	エルジュノン武器屋
	ウィザードロッド	1800	単×3、連×0	2倍	28	100	0	6	0	○	マテリア成長2倍	コレル山の線路から落下する
	ストライクロッド	1300	単×2、連×1	通常	32	100	0	7	0	○	—	エリゴル、キマイラから盗む。アルジュノン武器屋
	ワイザーロッド	3200	単×4、連×0	2倍	33	100	0	7	0	○	マテリア成長2倍	ギ・ナタタク（ギ族の洞窟のボス）を倒す
	フェアリーテイル	2500	単×7、連×0	通常	37	103	0	7	0	○	—	タークス：レノ（ゴンガガジャングル）を倒す
	プリズムロッド	2600	単×0、連×2	通常	40	105	0	10	0	○	—	コスモキャニオン武器屋
	オーロラロッド	5800	単×1、連×2	通常	51	110	0	14	0	○	—	ウータイ武器屋
	アンブレラ	—	単×0、連×0	なし	58	118	20	10	0	○	—	ゴールドソーサーの景品

ONE POINT

武器の活用法

性能、マテリア穴、マテリア成長を考慮して選ぼう

キャラクターが装備する武器は、攻撃力や命中率などの性能を基準に選ぶのがRPGの常識。ただ「ＦＦⅦ」の場合、これにマテリア穴の数とマテリア成長の要素もからんでくる。マテリア穴が豊富だったり、マテリアの成長が2倍になるなどの特性を持つ武器は、普通の武器と比較するとたいがい性能でひけをとってしまう。だから、装備する武器はマテリア面の充実か、あるいは武器の性能のどちらを優先すべきかを判断して決める必要があるぞ。理想はその時点でもっとも強力な武器と、前述したような特性を持つ武器をどちらも常備しておくこと。そうしておけば、必要に応じていつでも装備をつけかえられるからだ。マテリア重視の武器を装備する場合は、マテリアの成長度がアップするものと、純粋にマテリア穴が多いものとを状況に合わせてさらに使い分けよう。

▲究極の特殊武器！ マテリア成長3倍の「青龍偃月刀」。穴は少ないが…。

▲後列からでも通常の威力で攻撃できるかどうかも、武器選びの重要な基準。

レッド13	ミスリルクリップ	800	単×1、連×1	通常	25	100	0	6	0	×	−	レッドⅩⅢの初期装備
	ギヤマンヘアピン	1300	単×2、連×1	通常	33	102	0	8	0	×	−	バグナドラナから盗む。アルジュノン武器屋
	マジックコーム	2000	単×3、連×0	2倍	37	100	0	4	0	×	マテリア成長2倍	コンドルフォートでユニットのみで勝利する
	プラチナバレッタ	3500	単×4、連×0	2倍	39	104	0	12	0	×	マテリア成長2倍	ニブル山の宝箱
	シルバーバレッタ	2500	単×0、連×2	通常	40	110	0	10	0	×	−	コスモキャニオン武器屋
	ゴールドバレッタ	6000	単×1、連×2	通常	50	104	0	13	0	×	−	ウータイ武器屋
	かんざし	6000	単×0、連×0	なし	57	120	0	15	0	×	−	ウータイの宝箱
	セントクリップ	14000	単×6、連×0	通常	58	108	0	22	0	×	−	？
	アダマンクリップ	11000	単×2、連×2	通常	60	106	0	15	0	×	−	アイシクルロッジ武器屋
	セラフコーム	−	単×4、連×0	通常	68	110	0	14	0	×	戦士セトのかたみ	コスモキャニオンでのイベント
	クリスタルコーム	17000	単×0、連×3	通常	76	108	0	20	0	×	−	？
	スプリガンクリップ	−	単×0、連×3	通常	87	100	0	55	0	×	−	？
	ベヒーモスホーン	−	単×6、連×0	通常	91	75	35	26	18	×	−	神羅ビルで手に入る
ユフィ	十字手裏剣	−	単×1、連×1	通常	23	100	0	6	0	○	遠距離攻撃	ユフィの初期装備
	ブーメラン	1400	単×2、連×1	通常	30	101	0	7	0	○	遠距離攻撃	フォーミュラから盗む。アルジュノン武器屋
	風斬り	2000	単×3、連×0	2倍	30	103	0	7	0	○	遠距離攻撃、マテリア成長2倍	運搬船の宝箱
	ツインヴァイパー	3200	単×4、連×0	2倍	36	108	0	8	0	○	遠距離攻撃、マテリア成長2倍	神羅屋敷の宝箱
	風車	2600	単×0、連×2	通常	37	104	0	9	0	○	遠距離攻撃	コスモキャニオン武器屋
	円月輪	6000	単×1、連×2	通常	49	105	0	12	0	○	遠距離攻撃	ウータイ武器屋
	ホークアイ	12000	単×2、連×2	通常	61	107	0	14	0	○	遠距離攻撃	アイシクルロッジ武器屋
	風魔手裏剣	6000	単×3、連×0	通常	64	113	0	0	0	○	遠距離攻撃	ウータイの宝箱
	卍手裏剣	14000	単×4、連×1	通常	68	110	0	18	0	○	遠距離攻撃	○○○○襲来後のコスタ・デル・ソル武器屋
	スーパーボール	3000	単×0、連×0	なし	68	120	0	10	0	○	遠距離攻撃	コンドルフォートでユニットのみで勝利する
	クリスタルクロス	18000	単×0、連×3	通常	74	110	0	18	0	○	遠距離攻撃	？
	折り鶴	−	単×4、連×2	通常	90	116	0	38	0	○	遠距離攻撃	ダチャオ像の宝箱
ケット・シー	シルバーメガホン	3300	単×8、連×0	通常	28	106	0	14	0	○	−	神羅屋敷の宝箱
	ブラックメガホン	2800	単×4、連×0	2倍	31	104	0	10	0	○	マテリア成長2倍	ギ族の洞窟の宝箱
	ホワイトメガホン	2300	単×3、連×0	2倍	35	102	0	8	0	○	マテリア成長2倍	ゴンガガ村の宝箱
	イエローメガホン	−	単×2、連×1	通常	36	100	0	8	0	○	−	ケット・シーの初期装備
	グリーンメガホン	2400	単×0、連×2	通常	41	100	0	9	0	○	−	コスモキャニオン武器屋
	ブルーメガホン	5500	単×1、連×2	通常	48	100	0	10	0	○	−	ウータイ武器屋
	ゴールドメガホン	15000	単×0、連×3	通常	58	103	0	28	0	○	−	海底魔晄炉の宝箱
	レッドメガホン	11000	単×2、連×2	通常	60	100	0	15	0	○	−	アイシクルロッジ武器屋
	法螺貝	3000	単×0、連×0	なし	68	118	0	2	0	○	−	古代種の神殿の宝箱
	クリスタルメガホン	18000	単×0、連×3	通常	74	100	0	20	0	○	−	？
	スターライトホーン	−	単×0、連×3	通常	88	102	30	31	0	○	−	スラム8番街の宝箱
	突撃ラッパ	−	単×0、連×3	なし	95	95	0	0	0	○	マテリアが成長しない	海底魔晄炉の宝箱
ヴィンセント	クイックシルバー	−	単×2、連×1	通常	38	110	0	10	0	○	遠距離攻撃	ヴィンセントの初期装備
	ピースメーカー	3500	単×1、連×1	2倍	38	118	0	8	0	○	遠距離攻撃、マテリア成長2倍	カームの町の宝箱
	スナイパーCR	3300	単×0、連×2	通常	42	255	0	7	0	○	遠距離攻撃	ニブル山の宝箱
	スパス	3100	単×0、連×2	通常	48	112	0	12	0	○	遠距離攻撃	ロケット村武器屋
	バントライン	6800	単×0、連×2	2倍	48	124	0	18	0	○	遠距離攻撃、マテリア成長2倍	ボーンビレッジで発掘
	ランダル	6400	単×1、連×2	通常	51	118	0	14	0	○	遠距離攻撃	ウータイ武器屋
	ライアット	12000	単×2、連×2	通常	64	120	0	16	0	○	遠距離攻撃	アイシクルロッジ武器屋
	鋼玉鉄砲	3000	単×0、連×0	なし	62	120	0	0	0	○	遠距離攻撃	古代種の神殿の宝箱
	ロングバレルR	13000	単×0、連×3	通常	66	255	0	14	0	○	遠距離攻撃	？
	ウィンチェスター	18000	単×0、連×3	通常	73	120	0	18	0	○	遠距離攻撃	？
	アウトサイダー	−	単×4、連×2	通常	80	120	0	48	0	○	遠距離攻撃	海底飛空艇の宝箱
	ハイブロウST	−	単×0、連×3	なし	97	120	0	52	0	○	遠距離攻撃、マテリア成長しない	？
シド	スピア	−	単×0、連×2	通常	44	97	0	8	0	○	−	シドの初期装備
	スプラッシュパイク	6500	単×1、連×2	通常	56	98	0	10	0	○	−	ウータイ武器屋
	蛇矛	7000	単×4、連×0	2倍	58	102	0	13	0	○	マテリア成長2倍	サンゴの谷洞窟の宝箱
	トライデント	7500	単×6、連×0	通常	60	105	0	12	0	○	−	古代種の神殿の宝箱
	ジャベリン	7500	単×1、連×2	2倍	62	104	0	12	0	○	マテリア成長2倍	ガイアの絶壁の宝箱
	ポールアックス	13000	単×2、連×2	通常	64	99	0	15	0	○	−	アイシクルロッジ武器屋
	ドラグーンランス	6200	単×8、連×0	通常	66	100	0	7	0	○	−	ダチャオ像の宝箱
	モップ	3200	単×0、連×0	なし	68	118	0	3	0	○	−	ボーンビレッジで発掘
	パルチザン	19000	単×0、連×3	通常	78	100	0	17	0	○	−	？
	グローランス	16000	単×0、連×3	通常	78	102	0	31	0	○	−	？
	青龍偃月刀	−	単×0、連×1	3倍	86	102	0	20	0	○	マテリア成長3倍	海底魔晄炉の宝箱
	ロンギヌス	−	単×0、連×2	通常	92	112	0	43	20	○	−	海底飛空艇の宝箱
	方天画戟	−	単×6、連×0	通常	100	100	0	20	0	○	−	ゴールドソーサーの景品

武器・防具・アクセサリ

[防具]

全キャラ共通の防具はいうまでもなく防御のかなめ。特定の属性に強い耐性を持つものもある

名称	価格	穴の数	成長	防御	回避	魔力	精神	魔回	攻撃	特徴	入手場所、入手方法
ウィザードブレス	—	単×0、連×4	通常	6	3	20	85	3	0	—	ジェノバ・LIFEが落とす
ブロンズバングル	—	なし	なし	8	0	0	0	0	0	—	最初から持っている
アイアンバングル	160	単×1、連×0	通常	10	0	0	2	0	0	—	スラム7番街武器屋
フォウスロット	1300	単×4、連×0	通常	12	0	0	10	0	0	—	神羅ビルのイベントで入手
チタンバングル	280	単×2、連×0	通常	14	2	0	4	0	0	—	エアバスターが落とす。スラム5番街武器屋
ミスリルの腕輪	350	単×0、連×1	通常	18	3	0	8	0	0	—	ヘリガンナーが落とす。アンダージュノン武器屋
プラチナバングル	1800	単×2、連×0	2倍	20	0	0	12	0	0	マテリア成長2倍	デスクローから盗める。コスタ・デル・ソル武器屋
カーボンバングル	800	単×1、連×1	通常	27	3	0	14	0	0	—	モススラッシャー、コスタ・デル・ソル武器屋
神羅安式防具	—	単×2、連×2	通常	30	0	0	0	0	0	—	海兵隊員から盗める
銀の腕輪	1300	単×2、連×1	通常	34	4	0	22	0	0	—	ダインが落とす。コスモキャニオン武器屋
ルーンの腕輪	3700	単×4、連×0	2倍	43	0	0	24	0	0	マテリア成長2倍	ボーンビレッジ武器屋
金の腕輪	2000	単×0、連×2	通常	46	4	0	28	0	0	—	ドラゴンから盗める。ロケット村武器屋
エジンコート	8000	単×7、連×0	通常	50	0	5	33	0	0	—	パルマーが落とす
エイジスの腕輪	—	単×0、連×2	通常	55	15	0	86	50	0	—	?
ダイアバングル	3200	単×1、連×2	通常	57	6	0	37	0	0	—	ボーンビレッジ武器屋
ドラゴンの腕輪	—	単×0、連×3	通常	58	3	0	47	2	0	炎、冷、雷を半減	ブルードラゴンなどが落とす
ギガースの腕輪	—	単×1、連×2	なし	59	0	0	0	0	30	マテリア成長なし	デモンズゲイトが落とす。ギガースから盗める
クリスタルバングル	4800	単×0、連×3	通常	70	8	0	45	1	0	—	?
烈火の腕輪	—	単×0、連×2	通常	72	8	0	52	3	0	炎吸収	正体不明から盗める、ガイアの絶壁の宝箱
フォースブレスト	—	単×1、連×2	通常	74	3	20	100	3	0	—	ロケット村の宝箱
天雷の腕輪	—	単×0、連×2	通常	74	8	0	55	3	0	雷吸収	正体不明3から盗める、サンゴの谷洞窟の宝箱
極光の腕輪	—	単×0、連×2	通常	76	8	0	54	3	0	冷吸収	正体不明2から盗める、忘らるる都の宝箱
神羅甲型防具改	—	単×0、連×3	通常	77	0	0	34	0	0	—	隊長、海底警備兵から盗める
インペリアルガード	—	単×0、連×3	通常	82	0	0	74	0	0	—	CMD．グランドホーンが落とす
アダマンバングル	—	単×0、連×1	通常	93	0	0	23	0	0	—	アダマンタイマイから盗める
ウォーリアバングル	—	単×0、連×2	なし	96	0	0	21	0	20	マテリア成長なし	イーグルガンから盗める

[アクセサリ]

主に防御面のステータスを引き上げるアクセサリの数々。効果的な防具との組み合わせを考えたい

名称	価格	属性	効果	入手場所、入手方法
パワーリスト	7500	—	「ちから」が10アップする	ボトムスウェルが落とす。ロケット村で購入
防弾チョッキ	3000	—	「たいりょく」が10アップする	ルーファウス神羅が落とす。ロケット村で購入
イヤリング	7500	—	「まりょく」が10アップする	ロケット村で購入
タリスマン	4000	—	「せいしん」が10アップする	サンプル：H0512が落とす。ゴンガガ村、ロケット村で購入
チョコボのはね	10000	—	「すばやさ」が10アップする	ウータイで購入
お守り	10000	—	「うん」が10アップする	ミディールで購入
チャンピオンベルト	—	—	「ちから」と「たいりょく」が30アップする	ゴールドソーサー「バトルスクエア」の景品
ポイズンリング	20000	毒吸収	毒属性の攻撃を吸収する	竜巻の迷宮の宝箱
タフネスリング	—	—	「たいりょく」と「せいしん」が50アップする	タークス：ルードから盗む
サークレット	—	—	「まりょく」と「せいしん」が30アップする	スノウなどから盗める。ロケット村の宝箱
星のペンダント	4000	毒防御	毒をふせぐ	神羅ビル、コレル山などで拾う。ゴンガガ村で購入
銀縁メガネ	3000	暗闇防御	暗闇をふせぐ	アルジュノン、ゴンガガ村で購入
ハチマキ	3000	睡眠防御	睡眠をふせぐ	アルジュノン、ゴンガガ村で購入
フェアリーリング	7000	毒・暗闇防御	毒と暗闇をふせぐ	ギ族の洞窟の宝箱
ジュエルリング	7500	マヒ・石化防	マヒ、石化、徐々に石化をふせぐ	マテリアキーパーが落とす
ホワイトケープ	5000	蛙・ミニ防	カエル、ミニマムを防御する	ジェノバ・BIRTHが落とす。ゴンガガ村で購入
エルメスのくつ	—	ヘイスト	戦闘開始時、自動的にヘイスト発動	ゴールドソーサー「バトルスクエア」で全勝し、男と話す
安らぎの指輪	—	精神異常防御	混乱、バーサク、いかり、かなしいをふせぐ	ラプスが落とす
リボン	—	全異常防御	すべてのステータス異常をふせぐ	ガイアの絶壁、古代種の神殿などの宝箱
炎の指輪	8000	炎防御	炎属性の攻撃をふせぐ	コスタ・デル・ソルの宝箱
冷気の指輪	8000	冷気防御	冷気属性の攻撃をふせぐ	チェホフなどが落とす
雷の指輪	8000	雷防御	雷属性の攻撃をふせぐ	?
テトラエレメンタル	—	属性吸収	炎、冷気、雷、土属性の攻撃を吸収する	サボテンダーを「へんか」のコマンドで倒す
セーフティビット	—	石化・死防御	石化、徐々に石化、一撃死、死の宣告をふせぐ	大氷河の宝箱
怒りの指輪	—	バーサク	戦闘開始時、自動的にバーサク発動	ゴンガガ村で購入
呪いの指輪	—	死の宣告	パラメータがアップするが、戦闘開始時に死の宣告が発動	?
守りの指輪	—	バリア	戦闘開始時、自動的にバリア、マバリアが発動	ツインヘッド（右首）から盗める
タマのすず	—	HP回復	歩くたびにHPが回復する	?
リフレクトリング	—	リフレク	戦闘開始時、自動的にリフレクが発動する	ジェノバ・DEATHが落とす
水の指輪	—	水属性	水属性の攻撃を吸収する	アクロフィーズから盗める、サンゴの谷の宝箱
盗ぞくの小手	—	—	「ぬすむ」のコマンド確率アップ	?
ヒュプノクラウン	—	—	「あやつる」のコマンド確率アップ	サンゴの谷洞窟の宝箱

ONE POINT 防具 アクセサリの活用法

1 キャラクターに合った防具を選ぼう

防具は全キャラ共通だが、それでも種類によるキャラごとの向き不向きはある。たとえば防御力は低い反面、精神が飛躍的にアップするウィザードブレスは、エアリス向きでクラウドには不向きなわけだ。防具は各キャラに適したものを選ぼう。

◀防具にもマテリア成長2倍などの特性を持つものが。

2 ステータスアップか特殊防御か？

アクセサリはステータスを上げるか、あるいはステータス異常や特定の属性を持つ攻撃を防ぐものが主流だ。どちらかというと後者のタイプの方が重宝するが、後列から魔法で援護するメンバーはステータスアップのアクセサリを装備するのもいい。

◀優れたアクセサリは特殊攻撃をほとんど無効化する。

※属性の略称は以下のとおり。炎→火の効果、冷→氷の効果、雷→電撃の効果、土→大地の効果、毒→毒の効果、重→重力の効果、水→水の効果、風→風の効果、聖→聖なる効果。
ステータスの略称、死→戦闘不能、瀕→瀕死、眠→睡眠、毒→毒、悲→悲しい、怒→怒り、乱→混乱、黙→沈黙、速→ヘイスト、遅→スロウ、止→ストップ、蛙→カエル、小→ミ

[モンスター]

敵を知り、己を知れば、百戦危うからず。モンスターのすべてがわかる完全データ!

「FFⅦ」が発売されて1カ月。そろそろ1度めのプレイも終わり、じっくりと2度めのプレイに入っている人もいるかもしれません。そんな、これからやりこみたいと思っている人にチェックしてもらいたいのが、このモンスターデータ。全269体のすべてのデータを公開します。

▲店で売ってない物は盗め。

【データの見方】

①名称②姿③出現地域④レベル⑤HP⑥MP⑦弱点⑧経験値⑨AP⑩ギル⑪操れる可能性⑫盗めるアイテム⑬変化するアイテム⑭落とすアイテム⑮特殊攻撃など

警備兵

出	壱番魔晄炉		
L	2	E	16
H	30	A	2
M	0	ギ	10
弱	―	操	
盗	手榴弾		
変	ポーション		
落	ポーション		

ゲームの最初に出会う敵。HPが低いので、ほぼ一撃で倒せる。無効／なし

モノドライブ

出	壱番魔晄炉		
L	2	E	18
H	28	A	3
M	28	ギ	8
弱	風	操	
盗	エーテル		
変	エーテル		
落	ポーション		

クラゲ型の戦闘メカ。「ファイア」の魔法を使ってくる。無効／土止蛙マ

ファーストレイ

出	壱番魔晄炉		
L	4	E	12
H	18	A	1
M	0	ギ	5
弱	雷	操	
盗	なし		
変	ポーション		
落	なし		

通常攻撃の「レーザーキャノン」しか攻撃方法を持たない。無効／なし

戦闘員

出	壱番魔晄炉		
L	7	E	22
H	40	A	2
M	0	ギ	15
弱	―	操	
盗	手榴弾		
変	ポーション		
落	ポーション		

通常攻撃と「マシンガン攻撃」の2種類の攻撃を持っている。無効／なし

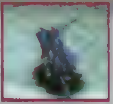
スイーパー

出	壱番魔晄炉		
L	8	E	27
H	140	A	3
M	0	ギ	30
弱	雷	操	
盗	なし		
変	ポーション		
落	なし		

HPが高いが、「サンダー」の魔法を使えば、一発で倒すことができる。無効／なし

ガードハウンド

出	8番街		
L	3	E	20
H	42	A	2
M	0	ギ	12
弱	―	操	
盗	ポーション		
変	ポーション		
落	ポーション		



通常攻撃のほかに「触手」の特殊攻撃を持つ。HPが低く簡単に倒せる。無効／なし

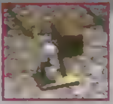
グラシュトライク

出	螺旋トンネル		
L	8	E	20
H	42	A	2
M	0	ギ	20
弱	―	操	
盗	クモの糸		
変	クモの糸		
落	クモの糸		

素早さがダウンする特殊攻撃「糸」を使ってくる。戦闘が長引きがち。無効／なし

ミサイルランチャー

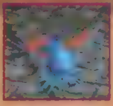
出	螺旋トンネル		
L	5	E	13
H	50	A	3
M	0	ギ	7
弱	雷	操	
盗	なし		
変	ポーション		
落	なし		



HPがいちばん低いキャラを狙って攻撃してくるイやなヤツ。無効／なし

ブアソキュート

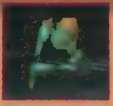
出	4番街プレート下部		
L	4	E	18
H	120	A	2
M	0	ギ	35
弱	雷風	操	
盗	目薬		
変	ポーション		
落	ポーション		



「アワ地獄」の特殊攻撃で眠らせてくる。集団で出てきたら注意しよう。無効／土止蛙マ

チュースタンク

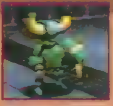
出	4番街プレート下部		
L	6	E	23
H	36	A	2
M	0	ギ	30
弱	―	操	
盗	ポーション		
変	ポーション		
落	ポーション		



「ローリングクロウ」は攻撃力大。出現したら、真っ先に集中攻撃。無効／なし

スモッグファクト

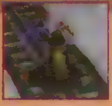
出	五番魔晄炉		
L	8	E	32
H	90	A	3
M	0	ギ	60
弱	―	操	
盗	けむりだま		
変	ハイポーション		
落	有害物質		



特殊攻撃の「有害スモッグ」は、毒とくらやみの追加効果あり。無効／毒

プロトマシンガン

出	五番魔晄炉		
L	4	E	16
H	100	A	2
M	0	ギ	15
弱	雷	操	
盗	なし		
変	ポーション		
落	なし		



攻撃力は低いが、後列から攻撃してくるイヤな敵。魔法を使えば楽勝。無効／なし

ブラッドテイスト

出	五番魔晄炉		
L	8	E	24
H	72	A	2
M	0	ギ	32
弱	―	操	
盗	目薬		
変	ポーション		
落	毒消し		

「ドレイン触手」はHPを吸い取る。連続攻撃してくることもあり。無効／なし

特殊戦闘員

出	五番魔晄炉		
L	9	E	28
H	60	A	3
M	0	ギ	40
弱	―	操	
盗	目薬		
変	ハイポーション		
落	毒消し　手榴弾		

仕掛けてくる攻撃はどれも演出がハデだが、攻撃力は低い。無効／なし

ヘッジホッグパイ

出	スラム5番街の教会		
L	6	E	20
H	40	A	3
M	52	ギ	25
弱	冷	操	
盗	エーテル		
変	エーテル		
落	ポーション		

「ファイア」の魔法を使ってくる。冷気に弱く、冷気系の魔法が有効。無効／なし

ホウルイーター

出	スラム5番街		
L	9	E	24
H	72	A	2
M	0	ギ	70
弱	―	操	
盗	ポーション		
変	ポーション		
落	なし		

攻撃力が高く、連続攻撃もしてくるので、油断ができない敵。無効／なし

ヴァイス

出	スラム5番街		
L	7	E	24
H	68	A	3
M	0	ギ	80
弱	―	操	
盗	スピードドリンク		
変	ポーション		
落	ポーション		

「ぬすむ」を使って所持品を盗んでいくが、倒せば取り戻せる。即攻で倒すこと。無効／蛙

ヘルハウス

出	6番街廃墟		
L	11	E	44
H	450	A	6
M	0	ギ	250
弱	―	操	×
盗	なし		
変	ポーション		
落	ポーション		

「自爆ドロップ」の特殊攻撃は序盤戦にしてはダメージが大きい。無効／乱蛙小徐石闘

コルネオの部下

出	ウォールマーケット		
L	8	E	8
H	42	A	0
M	0	ギ	10
弱	―	操	
盗	なし		
変	ポーション		
落	なし		

HP、攻撃力ともに低く、何の問題もなく倒せる。下っ端の部下。無効／なし

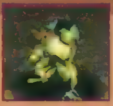
ソッチ

出	ウォールマーケット		
L	11	E	22
H	150	A	0
M	0	ギ	60
弱	―	操	
盗	なし		
変	ポーション		
落	なし		

コルネオの部下よりHPが高いぐらいで、こちらもかなり弱い。無効／なし

サハギン

出	下水道		
L	10	E	30
H	150	A	3
M	0	ギ	89
弱	―	操	
盗	興奮剤		
変	ポーション		
落	ポーション　興奮剤		



ガード状態に入ると、1しかダメージを与えられなくなる。無効／水

シェザーシザー

出	下水道		
L	8	E	23
H	120	A	2
M	0	ギ	55
弱	冷	操	
盗	鎮静剤		
変	ポーション		
落	ポーション　鎮静剤		

冷気に弱く「ブリザド」の魔法なら一撃で倒すことができる。無効／なし

クリプシェイ

出	列車墓場		
L	8	E	26
H	100	A	3
M	0	ギ	53
弱	―	操	
盗	ポーション		
変	ポーション		
落	ポーション		

「ダブルスパイク」は攻撃力が高いので、なるべく避けたい攻撃だ。無効／なし

エリゴル

出	列車墓場		
L	12	E	36
H	300	A	4
M	67	ギ	120
弱	重力	操	
盗	ストライクロッド		
変	サイレントマスク		
落	やまびこえんまく		

「スリプル」の魔法がちょっと厄介。「ストライクロッド」は必ず盗もう。無効／重

ティーングロウ

出	列車墓場		
L	10	E	35
H	120	A	4
M	72	ギ	70
弱	風	操	
盗	エーテル		
変	フェニックスの尾		
落	重力球		

冷気系の魔法は吸収してしまうので使わないこと。無効／土重水止蛙マ冷

ゴースト

出	列車墓場		
L	10	E	30
H	130	A	3
M	80	ギ	22
弱	聖炎	操	
盗	ゴーストハンド		
変	エーテル		
落	ゴーストハンド		

攻撃を加えると一定時間姿を消す。炎系攻撃に弱い。無効／土水黙止蛙マ

空中兵

出	7番街支柱		
L	11	E	40
H	190	A	4
M	0	ギ	110
弱	重風	操	×
盗	ポーション		
変	ポーション		
落	ポーション		

空中にいるときは攻撃が当たりにくくてやっかい。無効／土乱止蛙小徐重闘マ

ピラミッド

出	7番街支柱		
L	2	E	0
H	10	A	1
M	0	ギ	0
弱	重	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

仲間が囲まれたら、その仲間を攻撃すれば消滅する。無効／乱蛙小徐石回闘無

擲弾兵

出	神羅ビル		
L	10	E	42
H	130	A	4
M	0	ギ	72
弱	―	操	
盗	鎮静剤		
変	手榴弾		
落	手榴弾		

オーバーアクションで「手榴弾」を投げてくるが、ダメージは小。無効／なし

強化戦闘員

出	神羅ビル		
L	12	E	50
H	230	A	5
M	0	ギ	98
弱	―	操	×
盗	鎮静剤　手榴弾		
変	なし		
落	鎮静剤		

「ローラースピン」は攻撃力が高いので注意が必要。無効／死蛙小徐石重闘

警告板

出	神羅ビル		
L	12	E	38
H	270	A	4
M	0	ギ	75
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

最初の警告を無視すると攻撃してくる。出現率低し。無効／重死乱徐石闘

マシンガン

出	神羅ビル		
L	8	E	5
H	155	A	0
M	0	ギ	0
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	なし		

警告板の穴から出てきて「マシンガン」で攻撃してくる。無効／乱徐石

レーザーキャノン

出	神羅ビル		
L	8	E	5
H	155	A	0
M	0	ギ	0
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	なし		

警告板の穴から出てきて「レーザーキャノン」が「マヒレーザー」攻撃。無効／乱徐石

ニマム、徐→徐々に石化、石→石化、回→リジェネ、物→バリア、魔→マバリア、反→リフレク、防→メガバリア、宣→死の宣告、操→操られている、闘→バーサク、無→無敵、マ→マヒ、暗→暗闇

[モンスター]

モススラッシャー

出	神羅ビル		
L	13	E	46
H	260	A	5
M	0	ギ	75
弱	雷	操	
盗	カーボンバングル		
変	なし		
落	なし		

「カーボンバングル」は忘れずに盗んでおくこと。雷系に弱い。
無効／なし

ソルジャー:3RD

出	神羅ビル		
L	13	E	54
H	250	A	6
M	40	ギ	116
弱	混炎	操	
盗	ハードブレイカー		
変	電撃鳥の角		
落	惑わし草		

クラウド用武器の「ハードブレイカー」は絶対入手したいアイテム。
無効／なし

ソードダンス

出	神羅ビル		
L	11	E	39
H	160	A	6
M	0	ギ	90
弱	土	操	
盗	興奮剤		
変	光のカーテン		
落	惑わし草		

特殊攻撃の「ピンタ」を食らうと、怒り状態になってしまう。
無効／土止マ

デジョンハンマ

出	神羅ビル		
L	12	E	43
H	210	A	5
M	0	ギ	80
弱	雷	操	×
盗	やまびこえんまく		
変	けむりだま		
落	惑わし草		

機械系なので、雷属性の魔法ならイチコロだ。
無効／死乱止蛙小[illegible]

ゼネネ

出	神羅ビル		
L	14	E	58
H	250	A	6
M	93	ギ	60
弱	聖	操	
盗	有害物質		
変	万能薬		
落	エーテル		

闇の属性の攻撃を吸収する。「ケアル」の魔法がかなり有効。
無効／毒

ヴァギドポリス

出	神羅ビル		
L	9	E	44
H	140	A	7
M	28	ギ	40
弱	―	操	
盗	鎮静剤		
変	鎮静剤		
落	フェニックスの尾		

集団で出現することが多い。HPが低くなると自爆するイヤな敵。
無効／なし

ブレインポッド

出	神羅ビル		
L	15	E	52
H	240	A	6
M	46	ギ	95
弱	聖	操	
盗	毒消し		
変	有害物質		
落	有害物質		

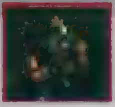
「廃棄汚染」は、決まると仲間が混乱させられてしまうイヤな技。
無効／土毒蛙

カームファング

出	ミッドガルエリア		
L	10	E	53
H	160	A	5
M	0	ギ	92
弱	炎	操	
盗	エーテル		
変	ハイポーション		
落	ポーション		

集団で出現するが、全体魔法なら一掃できる。「ファイア」が有効。
無効／なし

ブラウラー



出	ミッドガルエリア		
L	12	E	55
H	150	A	5
M	0	ギ	160
弱	―	操	
盗	エーテル		
変	ハイポーション		
落	ポーション		

「ぶんどる」は、アイテムを盗まれたうえにダメージも食らわされる技。
無効／蛙

ヘルハーレーVR2

出	ミッドガルエリア		
L	13	E	60
H	240	A	6
M	0	ギ	100
弱	―	操	
盗	ハイポーション		
変	ハイポーション		
落	ポーション		

守備力が高く、全体攻撃「ドリフトターン」を使ってくる手強い敵。
無効／乱闇

スイーパーカスタム

出	ミッドガルエリア		
L	15	E	63
H	300	A	7
M	100	ギ	120
弱	雷	操	
盗	アトミックシザー		
変	エクスポーション		
落	ポーション		

「マトラマジック」をラーニング可能。攻撃力も、HPも高い手強い敵。
無効／なし

レプリコン

出	グラスランドエリア		
L	14	E	65
H	200	A	7
M	0	ギ	128
弱	―	操	
盗	エーテル		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

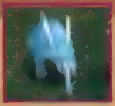
バックアタックしてくる確率が高い、ダチョウに似た鳥系モンスター。
無効／なし

ムー

出	グラスランドエリア		
L	12	E	54
H	210	A	6
M	52	ギ	130
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		

特殊攻撃「レベル4自爆」をラーニング可能。
無効／乱蛙小徐石

エレファダンク



出	グラスランドエリア		
L	14	E	64
H	220	A	7
M	34	ギ	140
弱	―	操	
盗	ハイポーション		
変	なし		
落	ポーション		

特殊攻撃「シャワー」は、追加効果でキャラを「かなしい」状態に。
無効／なし

マンドラゴラ

出	グラスランドエリア		
L	10	E	55
H	120	A	6
M	0	ギ	135
弱	―	操	
盗	ラサンの実		
変	エーテル		
落	ラサンの実		

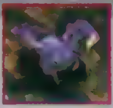
チョコボのカップリングに使う、「ラサンの実」を落とすことがある。
無効／なし

ミドガルズオルム

出	グラスランドエリア		
L	26	E	250
H	4000	A	25
M	348	ギ	400
弱	―	操	×
盗	なし		
変	エクスポーション		
落	なし		

「ベータ」はラーニング可能だが、HPが1300以上ないと生き残れない。
無効／止マ

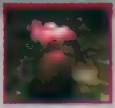
カスタネッツ



出	ミスリルマイン		
L	15	E	65
H	190	A	7
M	0	ギ	113
弱	炎	操	
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		

「2段アタック」と「ハサミスパーク」の特殊攻撃は威力が大きい。
無効／なし

マドウジュ



出	ミスリルマイン		
L	16	E	70
H	220	A	8
M	0	ギ	150
弱	―	操	○
盗	グランドグラブ		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

ティファ用の武器「グランドグラブ」を盗める。HP、攻撃力が高い。
無効／なし

クロウラー

出	ミスリルマイン		
L	15	E	56
H	140	A	6
M	48	ギ	65
弱	土	操	
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		

土の属性の攻撃に弱いので、「クエイク」の魔法が有効だ。
無効／なし

アークドラゴン

出	ミスリルマイン		
L	18	E	84
H	280	A	10
M	124	ギ	180
弱	風	操	
盗	エーテル		
変	フェニックスの尾		
落	フェニックスの尾 エーテル		

火の属性の攻撃を吸収する。特殊攻撃「火炎放射」をラーニング可能。
無効／土止蛙マ炎

ネロスフェロス

出	ジュノンエリア		
L	16	E	53
H	150	A	5
M	20	ギ	146
弱	―	操	
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		

特殊攻撃「ヒートウィング」が強力なので、長期戦は避けたい。
無効／なし

ゼムゼレット

出	ジュノンエリア		
L	17	E	70
H	285	A	7
M	36	ギ	165
弱	風	操	
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

特殊攻撃の「ホワイトウィンド」はラーニング可能。
無効／土重水乱止蛙小闇マ

デビルライド

出	ジュノンエリア		
L	18	E	72
H	350	A	8
M	50	ギ	130
弱	―	操	
盗	ハイポーション		
変	ハイポーション		
落	ポーション		

「磁場転換」は、パーティの前後列を入れ替える技。
無効／死止蛙小石宣無マ

フォーミュラ

出	ジュノンエリア		
L	16	E	65
H	240	A	7
M	100	ギ	120
弱	風	操	×
盗	ブーメラン		
変	スピードドリンク		
落	ハイポーション		

ブーメランを盗める。「ブルーインパルス」は全体攻撃で強力。
無効／止蛙マ

キャッパワイヤ

出	ジュノンエリア		
L	15	E	60
H	210	A	6
M	20	ギ	103
弱	―	操	
盗	エーテル		
変	なし		
落	ポーション		

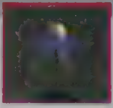
森と海岸で出現するイバラな敵。特殊攻撃の「地走り」を多用する。
無効／なし

水球

出	アンダージュノン		
L	4	E	10
H	40	A	0
M	0	ギ	0
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

ボトムスウェルが使う特殊攻撃。魔法で破壊可能。
無効／[illegible]

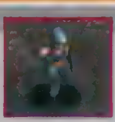
サーチアイ



出	運搬船		
L	15	E	80
H	240	A	8
M	60	ギ	120
弱	風	操	
盗	エーテル		
変	エーテルターボ		
落	エーテル		

「ファイラ」「ブリザラ」の魔法を使ってくる。攻撃力が高い。
無効／土水止蛙マ

海兵隊員



出	運搬船		
L	16	E	75
H	300	A	8
M	20	ギ	150
弱	―	操	○
盗	神羅安式防具		
変	エクスポーション		
落	目薬		

「神羅安式防具」を盗むことができる。「グレネード」は全体攻撃の技。
無効／なし

グランガラン

出	コレルエリア		
L	16	E	88
H	550	A	10
M	60	ギ	220
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		

一定のダメージを与えると、コグランガランを出す。
無効／土重水死乱止蛙小石宣無マ

コグランガラン

出	コレルエリア		
L	15	E	77
H	330	A	8
M	40	ギ	110
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		

ダメージを与えるとマゴグランガランを吐き出す。
無効／土重水死乱止蛙小石宣無マ

マゴグランガラン

出	コレルエリア		
L	14	E	66
H	110	A	6
M	20	ギ	55
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ポーション		

ここまで増やして全体魔法で倒すと経験値が稼げる。
無効／土重水死乱止蛙小石宣無マ

ピーチプラグ

出	コレルエリア		
L	16	E	95
H	200	A	10
M	100	ギ	155
弱	―	操	
盗	なし		
変	エーテルターボ		
落	ハイポーション		

特殊攻撃の「マイティガード」はラーニング可能。冷気に強い。
無効／なし

ニードルキッス

出	コレル山		
L	17	E	75
H	180	A	8
M	40	ギ	130
弱	風	操	
盗	金の針		
変	万能薬		
落	電撃鳥の角		

特殊攻撃「サンダーキッス」は強力だ。集団で出現することが多い。
無効／雷土止蛙マ

コカトリス

出	コレル山		
L	17	E	97
H	420	A	10
M	0	ギ	168
弱	―	操	
盗	金の針		
変	金の針		
落	金の針		

「石化スモッグ」を受けると30カウント後に石化されてしまう。
無効／除石

スウェルフロート

出	コレル山		
L	18	E	90
H	240	A	9
M	0	ギ	125
弱	風	操	
盗	金の針		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

死ぬときに必ず「針地獄」という自爆技を使ってくるイヤな敵。
無効／土止蛙マ

ONE POINT モンスター活用法① 経験値稼ぎBEST5

1	10,000(鉄巨人)
2	8,000(マジックポット)
3	6,000(マスタートンベリ)
4	5,500(ダークドラゴン)
5	4,000(ドラゴンゾンビ)

ONE POINT モンスター活用法② AP稼ぎBEST5

1	1,000(マジックポット)
2	800(ムーバー)
3	350(ダークドラゴン)
4	300(ドラゴンゾンビ)
5	250(キングベヒーモス)

バグナドラナ

出	コレル山		
L	16	E	110
H	450	A	11
M	60	ギ	120
弱	冷	操	×
盗	ギヤマンヘアピン		
変	ガードアップ		
落	ハイポーション		

レッドXIII用の武器「ギヤマンヘアピン」を盗める。
無効／炎重死止蛙小石宣無マ

ボム

出	コレル山		
L	18	E	150
H	600	A	20
M	30	ギ	192
弱	―	操	×
盗	ボムの右腕		
変	ボムのかけら		
落	ボムのかけら		

自爆技の特殊攻撃「ボム爆発」はダメージ大。
無効／炎土乱止蛙小闇マ

サーチャクラウン

出	コレル山		
L	16	E	80
H	150	A	8
M	30	ギ	111
弱	―	操	○
盗	エーテルターボ		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

集団で現れ「フォーレーザー」で攻撃してくる。かなり危険な敵だ。
無効／乱蛙小

出＝出現地域　L＝レベル　H＝HP(ヒットポイント)　M＝MP(マジックポイント)　弱＝弱点　E＝EXP(経験値)　A＝AP(アビリティポイント)　ギ＝ギル　操＝操れる可能性
盗＝盗めるアイテム　変＝変化するアイテム　落＝落とすアイテム　※BEST5はボスモンスター以外に限っています。

トゥーサイド

出	コレルプリズン		
L	18	E	100
H	330	A	10
M	80	ギ	156
弱	—	操	×
盗	フェニックスの尾		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

死ぬときに、自爆技かケアルガの全体魔法のどちらかを繰り出す。無効／土止蛙マ

バンディット

出	コレルプリズン		
L	17	E	99
H	360	A	10
M	0	ギ	220
弱	—	操	
盗	エクスポーション		
変	ハイポーション		
落	テント		

アイテムを「強奪」して逃げようとする。倒せばアイテムは戻る。無効／蛙

ブルモーター

出	コレルプリズン		
L	19	E	92
H	420	A	9
M	96	ギ	140
弱	—	操	
盗	エクスポーション		
変	エーテルターボ		
落	エーテル		

「マトラマジック」連発でパーティを苦しめる。総攻撃で戦おう。無効／なし

デスクロー

出	コレルプリズン		
L	19	E	96
H	400	A	10
M	120	ギ	168
弱	—	操	
盗	プラチナバングル		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

特殊攻撃「レーザー」をラーニング可能。「プラチナバングル」を盗め。無効／なし

ランドウォーム

出	コレルプリズン(砂漠)		
L	22	E	400
H	1500	A	40
M	80	ギ	256
弱	冷	操	
盗	エーテルターボ		
変	火龍の牙		
落	エーテル		

すべての攻撃が全体攻撃。「サンドストーム」は暗闇の追加効果があり。無効／乱蛙

サボテンダー(1)

出	コレルプリズン(砂漠)		
L	20	E	200
H	0	A	1
M	1	ギ	10000
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

出現率が低い。素早いので、こちらの攻撃が当たりにくく逃げやすい。無効／なし

スペンサー

出	ゴールドソーサーエリア		
L	17	E	110
H	250	A	11
M	0	ギ	175
弱	—	操	
盗	サラハの実		
変	なし		
落	サラハの実		

倒すと、チョコボのカップリングに必要な「サラハの実」が手に入る。無効／なし

フラップビート

出	ゴールドソーサーエリア		
L	18	E	140
H	330	A	15
M	60	ギ	186
弱	風	操	
盗	時空弾		
変	時空弾		
落	時空弾		

「かまいたち」の連発は超強力。全滅の危険性すらあるだろう。無効／土止蛙マ

ジョーカー

出	ゴールドソーサーエリア		
L	18	E	150
H	370	A	30
M	0	ギ	260
弱	風	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		

カードの絵柄によって攻撃方法が変化。ジョーカーは一発死の危険。無効／土蛙小

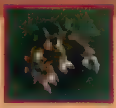
キマイラ

出	ゴールドソーサーエリア		
L	18	E	148
H	800	A	14
M	200	ギ	210
弱	—	操	
盗	ストライクロッド		
変	エリクサー		
落	ハイポーション		

「アクアブレス」は超強力。ぜひラーニングしたい。無効／死止蛙小石宣闘マ

グランドホーン

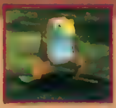
出	ゴンガガエリア		
L	19	E	180
H	460	A	15
M	43	ギ	240
弱	—	操	
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	戦いのゴング ハイポーション		



土の属性の特殊攻撃「グランドパンチ」を持つが、強敵ではない。無効／なし

タッチミー

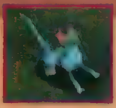
出	ゴンガガエリア		
L	18	E	170
H	300	A	23
M	74	ギ	180
弱	—	操	
盗	モズのはやにえ		
変	万能薬		
落	乙女のキッス		



森の中で出現する敵。特殊攻撃の「カエルのうた」をラーニング可能。無効／蛙小

バジカンティ

出	ゴンガガエリア		
L	19	E	173
H	480	A	18
M	55	ギ	220
弱	—	操	
盗	金の針		
変	万能薬		
落	金の針		



戦闘が始まるとすぐに「石化にらみ」を使ってくることが多い。無効／なし

フラワープラング

出	コンガガジャングル		
L	19	E	240
H	550	A	24
M	68	ギ	400
弱	炎土	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	大地のドラム		

攻撃すると、どんどん巨大化していく様は必見。無効／乱蛙小徐石宣闘

インセクトキマラ

出	ゴンガガジャングル		
L	19	E	190
H	700	A	19
M	25	ギ	278
弱	—	操	
盗	クモの糸		
変	金の砂時計		
落	ハイポーション		

「ストップウェブ」でパーティ全員が動きを止められることもしばしば。無効／毒

ヘビータンク

出	メルトダウン魔晄炉		
L	21	E	340
H	1600	A	45
M	25	ギ	1300
弱	—	操	
盗	フェニックスの尾		
変	パワーアップ		
落	ハイポーション		

全体攻撃の特殊攻撃「大旋回」を持つ。その大きさにビックリ。無効／毒蛙

キキキアチョ

出	コスモエリア		
L	20	E	222
H	540	A	22
M	0	ギ	222
弱	—	操	
盗	鎮静剤		
変	興奮剤		
落	興奮剤		

「怒髪天ボンバー」を連発してくる。攻撃を受けると、「いかり」の状態に。無効／蛙

クラウンランス

出	コスモエリア		
L	20	E	225
H	440	A	23
M	70	ギ	400
弱	炎	操	×
盗	なし		
変	ドリームパウダー		
落	ハイポーション		

「へんか」に成功すると「ドリームパウダー」になる。無効／土乱止闘マ

グリフォン

出	コスモエリア		
L	21	E	260
H	760	A	25
M	40	ギ	350
弱	—	操	×
盗	フェニックスの尾		
変	フェニックスの尾		
落	フェニックスの尾		

「クジャク」は、パーティ全体からMPを奪う。無効／眠乱止蛙小闘マ

ゴーレム

出	コスモエリア		
L	24	E	300
H	1000	A	22
M	0	ギ	500
弱	—	操	×
盗	エーテルターボ		
変	なし		
落	ハイポーション		

単体で出現することが多い。「メガトンパンチ」の威力はそこそこ。無効／乱蛙小闘

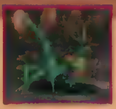
デザートサハギン

出	コスモエリア		
L	20	E	230
H	580	A	21
M	0	ギ	300
弱	冷	操	
盗	ポーション		
変	火とん		
落	ポーション		

「砂鉄砲」は暗闇の効果。ガード態勢に入ったら魔法で攻撃しよう。無効／なし

バジリスク

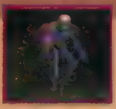
出	コスモエリア		
L	19	E	240
H	400	A	30
M	50	ギ	275
弱	—	操	
盗	金の針　バジリスクの爪		
変	万能薬		
落	金の針		



通常攻撃のみで倒せる。「バジリスクの爪」は 敵を石化させるアイテム。無効／なし

ギ族の亡霊

出	ギ族の洞窟		
L	23	E	260
H	450	A	20
M	88	ギ	150
弱	炎聖	操	
盗	なし		
変	ゴーストハンド		
落	けむりだま		



「ケアル」の魔法で大ダメージ。特殊攻撃「死の宣告」をラーニング可能。無効／蛙

スティンガー

出	ギ族の洞窟		
L	25	E	290
H	2200	A	25
M	60	ギ	358
弱	—	操	
盗	エーテル		
変	なし		
落	ハイポーション		

特殊攻撃「スティングボム」は強烈。カエルに変化させて倒そう。無効／マ

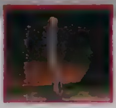
ステルシーステップ

出	ギ族の洞窟		
L	21	E	270
H	600	A	24
M	65	ギ	330
弱	—	操	
盗	なし		
変	ゴーストハンド		
落	モルボルの触手		

「トリプルアタック」はダメージ小。「死の宣告」を使ってくる。無効／なし

ニーズヘッグ

出	ギ族の洞窟		
L	22	E	250
H	400	A	20
M	0	ギ	240
弱	冷	操	
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		



通常攻撃で毒の追加効果があるが、敵としては弱く、普通に戦えばOK。無効／毒

ニブルウルフ

出	ニブルエリア		
L	23	E	265
H	700	A	24
M	0	ギ	260
弱	—	操	
盗	ルチルの実		
変	ハイポーション		
落	ルチルの実		

「遠吠え」で仲間が蘇生する。特別な戦い方をしなくても倒せる敵。無効／なし

バッテリーキャップ

出	ニブルエリア		
L	24	E	270
H	640	A	32
M	58	ギ	386
弱	—	操	×
盗	しびれ針		
変	なし		
落	目薬		

「シードシューティング」は暗闇の効果。集団で出てくると厄介。無効／乱蛙小

ババヴェラウミュ

出	ニブルエリア		
L	23	E	285
H	640	A	20
M	40	ギ	280
弱	—	操	
盗	なし		
変	サイレントマスク		
落	サイレントマスク		

ユニークだけど弱いキャラ。3種類の軟骨剣はどれもダメージ小。無効／蛙小

バルロン

出	ニブルエリア		
L	24	E	300
H	950	A	30
M	80	ギ	300
弱	—	操	○
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

重力系魔法「グラビガ」を使ってくる。「マバリア」の魔法も使う。無効／乱蛙小闘

ギロフェルゴ

出	神羅屋敷		
L	26	E	380
H	1600	A	44
M	0	ギ	300
弱	重	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	フェニックスの尾		

無効項目が多いので、物理攻撃で。無効／土毒死乱眠遅止蛙小徐石宣闘無マ

ジャッジ

出	神羅屋敷		
L	25	E	320
H	500	A	30
M	100	ギ	384
弱	—	操	×
盗	エーテルターボ		
変	なし		
落	エーテルターボ		

天秤が傾いている方向で、無効にされる攻撃がある。無効／乱止蛙闘マ

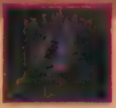
ファニーフェイス

出	神羅屋敷		
L	23	E	300
H	520	A	35
M	80	ギ	202
弱	—	操	
盗	やまびこえんまく		
変	サイレントマスク		
落	フェニックスの尾		

沈黙や混乱のステータス異常を引き起こす特殊攻撃を持つ。無効／なし

ブラックバット

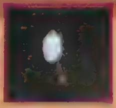
出	神羅屋敷		
L	25	E	270
H	550	A	24
M	0	ギ	80
弱	土風重	操	
盗	なし		
変	バンパイアの牙		
落	バンパイアの牙		



特別な戦い方をしなくても簡単に勝てる敵。大地系の魔法は無効だ。無効／土止蛙マ

ミラージュ

出	神羅屋敷		
L	24	E	290
H	570	A	22
M	0	ギ	280
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	反射ミラー		



連続攻撃をしてくることがあるが、ふつうに戦えば楽勝な敵。無効／乱蛙反闘

イン

出	神羅屋敷		
L	24	E	400
H	1200	A	30
M	0	ギ	400
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

「ブリザラ」などの強力魔法を多用。無効／死眠毒乱徐石止蛙小止速遅宣闘無マ

ヤン

出	神羅屋敷		
L	24	E	300
H	1200	A	40
M	220	ギ	400
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

インと合体して登場する。無効／死眠毒乱徐石止蛙小止速遅宣闘無マ

キュビルデュヌス

出	ニブル山		
L	24	E	340
H	800	A	34
M	0	ギ	368
弱	炎	操	
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	ハイポーション		

動きが素早く、「へばりつき」の特殊攻撃を連発してくる。無効／なし

ONE POINT モンスター活用法③ ギル稼ぎBEST5

1	30,000(ムーバー)
2	10,000(正体不明、サボテンダー(1))
3	6,800(マスタートンベリ)
4	5,000(正体不明2、シーウォーム)
5	4,800(バウンドファット)

ONE POINT モンスター活用法④ 変化アイテムBEST5

1	テトラエレメンタル(サボテンダー(2))
2	エスコートガード(鉄巨人)
3	リボン(マスタートンベリ、オチュー)
4	守りの指輪(ムーバー)
5	ガードアップ(正体不明2)

※サボテンダーは2種類いて、同じ名前、同じ姿で違うパラメータを持っています。コレルプリズンにいるサボテンダーを(1)、サボテンアイランドにいるサボテンダーを(2)とこのデータでは分類しています。

[モンスター]

データ編

ズー

出	ニブル山		
L	27	E	450
H	1200	A	38
M	40	ギ	430
弱	風	操	○
盗	巨鳥のハネ		
変	巨鳥のハネ		
落	巨鳥のハネ		

通常攻撃のほかに、暗闇の効果がある「大旋風」の特殊攻撃を持つ。無効／土雷

スクリーマー

出	ニブル山		
L	26	E	400
H	800	A	33
M	40	ギ	400
弱	—	操	
盗	なし		
変	パワーアップ		
落	大地のドラム		

「鉄球」や「鉄撃震」などの重々しい威力のある攻撃を仕掛けてくる。[illegible]

スピードサウンド

出	ニブル山		
L	26	E	370
H	750	A	28
M	50	ギ	330
弱	風	操	×
盗	エーテル		
変	スピードドリンク		
落	ハイポーション		

特殊攻撃「ハリアー」を連発してくる。素早く、集団で現れると恐い。無効／土止蛙マ

ダブルブレイン

出	ニブル山		
L	25	E	340
H	400	A	32
M	20	ギ	320
弱	—	操	
盗	エーテル		
変	エーテルターボ		
落	エーテル		

「にらみ」でパーティをまひさせてから、「吸収」してくるイヤな敵。無効／なし

ドラゴン

出	ニブル山		
L	32	E	900
H	3500	A	110
M	250	ギ	1400
弱	—	操	
盗	金の腕輪		
変	なし		
落	火龍の牙		

[illegible]「金の腕輪」は人数分盗んでおこう。[illegible]小石宣無マ火

ベルチャータスク

出	ロケットポートエリア		
L	26	E	320
H	900	A	31
M	28	ギ	350
弱	—	操	
盗	万能薬		
変	万能薬		
落	ハイポーション		

毒の属性の攻撃を吸収する。HPも高く、このエリアでもっとも強い敵。無効／毒

アダマンタイマイ

出	ウータイエリア		
L	30	E	720
H	1600	A	100
M	240	ギ	2000
弱	—	操	○
盗	アダマンバングル		
変	なし		
落	海龍のウロコ　フェニックスの尾		

「デスフォース」をラーニング可能。「アダマンバングル」は貴重。無効／重乱蛙小

奇怪虫

出	ウータイエリア		
L	28	E	420
H	975	A	40
M	0	ギ	340
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

全体に毒のダメージを与える「毒粉」の特殊攻撃を持っている。無効／乱蛙小闘

刃頭獣

出	ウータイエリア		
L	27	E	370
H	900	A	36
M	80	ギ	385
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション　けむりだま　金の砂時計		

雷属性の攻撃は吸収してしまう。「放電」は全体攻撃の技。無効／雷

足斬草

出	ウータイエリア		
L	27	E	375
H	1000	A	30
M	145	ギ	350
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	鎮静剤　ハイポーション　惑わし草		

特殊攻撃の「マジックハンマー」はラーニングすることができる。無効／なし

[illegible]

出	ウータイエリア		
L	28	E	440
H	960	A	36
M	0	ギ	380
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	フェニックスの尾		

通常攻撃と特殊攻撃「サマーソルト」の2種類の攻撃方法を持つ。無効／なし

雷神鳥

出	ウータイエリア		
L	28	E	385
H	800	A	36
M	80	ギ	420
弱	—	操	
盗	電撃鳥の角		
変	雷迅		
落	電撃鳥の角　ハイポーション　やまびこえんまく		

雷属性の攻撃は吸収してしまう。特殊攻撃の「雷撃」は威力が大きい。無効／蛙止マ雷

ガルーダ

出	ダチャオ像		
L	29	E	520
H	1400	A	30
M	200	ギ	520
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	冷気の結晶　電撃鳥の角　光のカーテン		

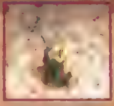
雷、冷気属性の攻撃を吸収する。MP吸収の踊りをすることもある。無効／土止蛙マ冷雷

ジェジュジェミ

出	ダチャオ像		
L	28	E	410
H	640	A	35
M	20	ギ	350
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	万能薬　有害物質　エクスポーション		

「混乱鱗粉」で仲間が混乱したら注意。動きを遅くする、「糸」攻撃もある。無効／なし

フォールランダ



出	ダチャオ像		
L	27	E	440
H	800	A	34
M	100	ギ	460
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	月のカーテン　火とん		

火の属性の攻撃は吸収してしまう。「炎の舞」は全体攻撃でダメージ中。無効／炎

アンダーリザード

出	ウッドランドエリア		
L	29	E	440
H	1400	A	45
M	140	ギ	420
弱	—	操	
盗	万能薬		
変	万能薬		
落	万能薬		

カエルにしたうえで、徐々に石化状態にする「カエル石化」を持つ。無効／なし

ゲルシュメルゼ

出	ウッドランドエリア		
L	30	E	410
H	800	A	35
M	0	ギ	400
弱	—	操	
盗	毒消し		
変	毒消し		
落	ポーション		

特殊な攻撃方法は「毒液」ぐらい。特に気をつける点はなし。無効／なし

スラップス

出	ウッドランドエリア		
L	29	E	370
H	900	A	30
M	50	ギ	450
弱	風	操	×
盗	なし		
変	興奮剤		
落	ハイポーション		

「バーサク針」や「マヒ針」などの特殊攻撃を使う。無効／土乱止蛙小闘マ

デュアルホーン

出	ウッドランドエリア		
L	30	E	550
H	2500	A	45
M	0	ギ	500
弱	—	操	○
盗	ピピオの実		
変	なし		
落	ピピオの実		

外見そのままのパワーファイターで、魔法攻撃はしてこない。無効／なし

トーンアドゥ

出	ウッドランドエリア		
L	30	E	600
H	1600	A	45
M	0	ギ	600
弱	風	操	
盗	巨鳥のハネ		
変	なし		
落	巨鳥のハネ		

「巨鳥のハネ」は、[illegible]繰り出すアイテムだ。無効／土水止蛙マ

ドアフウル

出	古代種の神殿		
L	35	E	760
H	2800	A	50
M	160	ギ	680
弱	—	操	×
盗	ハイポーション		
変	なし		
落	ハイポーション		

「光弾」や「火炎弾」を吐き出してパーティを攻撃。火属性の攻撃は吸収。無効／[illegible]

ポイズンフロッグ

出	古代種の神殿		
L	26	E	420
H	500	A	30
M	100	ギ	260
弱	冷	操	
盗	モズのはやにえ		
変	万能薬		
落	モズのはやにえ		

毒の属性の攻撃は吸収。弱点は冷気で、冷気系の魔法が効果抜群だ。無効／蛙小[illegible]

アイスゴーレム

出	アイシクルエリア		
L	40	E	1000
H	4000	A	70
M	300	ギ	1500
弱	—	操	×
盗	ハイポーション		
変	なし		
落	ハイポーション		

名前から推理できるが、冷気属性の攻撃は吸収する。小さいがタフだ。無効／乱蛙小闘冷

ジャンピング

出	アイシクルエリア		
L	24	E	400
H	999	A	30
M	0	ギ	50
弱	—	操	
盗	なし		
変	南極の風		
落	ハイポーション		

ウサギなのに攻撃力は高め。「撲殺にんじんソード」は、ダメージ中。無効／なし

トリックプレイ

出	アイシクルエリア		
L	24	E	480
H	1500	A	35
M	100	ギ	800
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ハイポーション		

特殊攻撃「レベル4自爆」をラーニング可能。無効／乱蛙小徐石土

バンダースナッチ

出	アイシクルエリア		
L	30	E	510
H	860	A	40
M	100	ギ	600
弱	炎	操	×
盗	なし		
変	冷気の結晶		
落	ハイポーション		

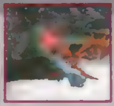
「遠吠え」で仲間を生き返らせてしまうので、短期戦が望ましい。無効／乱蛙小

ブラキオレイドス

出	アイシクルエリア		
L	33	E	510
H	33333	A	40
M	333	ギ	460
弱	—	操	×
盗	カラブの実		
変	エリクサー		
落	カラブの実		

特殊攻撃は持っていない。回復しつつ肉弾戦を挑め。無効／死乱蛙小徐石闘

アクロフィーズ



出	サンゴの谷		
L	35	E	800
H	2400	A	90
M	220	ギ	1200
弱	—	操	×
盗	水の指輪		
変	なし		
落	なし		

「大津波」は全体攻撃。水の指輪は、水属性攻撃を吸収するアイテム。無効／重乱蛙水

グリムガード

出	サンゴの谷		
L	31	E	600
H	880	A	45
M	120	ギ	560
弱	—	操	×
盗	チヂマール		
変	なし		
落	チヂマール		

大きな盾を片手に持った敵。防御力が高いので、魔法攻撃が有効だ。無効／乱蛙小闘

バウンドファット

出	サンゴの谷		
L	27	E	420
H	500	A	40
M	80	ギ	350
弱	—	操	
盗	しびれ針		
変	しびれ針		
落	しびれ針		

死ぬ間際にかならず「死の宣告」を唱えるので、最後に倒すといい。無効／冷

ハングリー

出	サンゴの谷		
L	33	E	700
H	2000	A	60
M	100	ギ	600
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エーテル		

ユニークな姿が笑わせてくれる。「ミニマム」を唱えてくる。無効／乱蛙小

モールダンサー

出	サンゴの谷		
L	32	E	500
H	600	A	56
M	100	ギ	700
弱	—	操	
盗	フェニックスの尾		
変	エクスポーション		
落	ハイポーション		

「ダンス」は、ダメージを与えたうえに、暗闇とスロウの追加効果あり。無効／土水止蛙マ

シュレッド

出	大氷河		
L	32	E	500
H	900	A	40
M	100	ギ	950
弱	炎風	操	
盗	なし		
変	なし		
落	エーテル		

HPが少なくなると「ケアルガ」でHP回復を計る。無効／冷土水止蛙マ

フローズンネイル

出	大氷河		
L	28	E	520
H	1300	A	50
M	100	ギ	800
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

カマキリに似たモンスター。「かまいたち」は中程度のダメージ。無効／なし

マグナード

出	大氷河		
L	35	E	980
H	1000	A	50
M	100	ギ	1200
弱	炎重	操	×
盗	フェニックスの尾		
変	なし		
落	エクスポーション		

魔法攻撃しか効かない難敵。[illegible]マ

ONE POINT モンスター活用法① 盗めるアイテム 前半戦BEST5

1	金の腕輪（ドラゴン）
2	ストライクロッド（エリゴル、キマイラ）
3	グランドグラブ（マドゥジュ）
4	カーボンバングル（モススラッシャー）
5	アダマンバングル（アダマンタイマイ）

ONE POINT モンスター活用法② 盗めるアイテム 後半戦BEST5

1	サークレット（オチュー）
2	極光の腕輪（正体不明2）
3	天雷の腕輪（正体不明3）
4	神羅甲型防具改（海底警備兵など）
5	ゼイオの実（ゴブリン）

レッサーロプロス

出	大氷河		
L	34	E	920
H	2000	A	65
M	400	ギ	800
弱	風	操	○
盗	フェニックスの尾		
変	なし		
落	フェニックスの尾		

「雪崩」は全体攻撃の技。「サソリの尾」は毒の効果。無効／冷土重水止蛙マ

ソロカルター

出	ガイアの絶壁		
L	30	E	700
H	950	A	60
M	90	ギ	700
弱	—	操	
盗	なし		
変	毒消し		
落	エクスポーション		

昆虫系のモンスター。「毒吐き」は毒とスロウの効果がある。無効／毒

ヘッドボンバー

出	ガイアの絶壁		
L	35	E	640
H	1600	A	64
M	200	ギ	460
弱	—	操	
盗	鎮静剤		
変	鎮静剤		
落	興奮剤		

岩飛びペンギンに似たモンスター。「超究逆鱗ボンバー」は大ダメージ。無効／なし

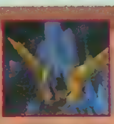
出＝出現地域　L＝レベル　H＝HP（ヒットポイント）　M＝MP（マジックポイント）　弱＝弱点　E＝EXP（経験値）　A＝AP（アビリティポイント）　ギ＝ギル　操＝操れる可能性
盗＝盗めるアイテム　変＝変化するアイテム　落＝落とすアイテム　ベスト5はボスモンスター以外に限っています。

モルボル

出	ガイアの絶壁		
L	44	E	1000
H	4400	A	100
M	900	ギ	100
弱	水	操	×
盗	モルボルの触手　やまびこえんまく		
変	なし		
落	モルボルの触手		

特殊攻撃の「臭い息」をラーニング可能。
無効／睡毒乱徐石蛙小闘無

イビルヘッド



出	絶壁内部		
L	28	E	650
H	740	A	50
M	45	ギ	400
弱	―	操	
盗	なし		
変	聖なるトーチ		
落	バンパイアの牙		

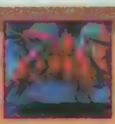
「超音波」は沈黙の効果、「吸血」はドレインの効果がある。
無効／なし

クアール

出	絶壁内部		
L	33	E	720
H	1300	A	70
M	60	ギ	800
弱	―	操	
盗	鎮静剤		
変	鎮静剤		
落	ハイポーション		

攻撃しない限り何もしてこない。「ブラスター」はハデだが威力は小。
無効／なし

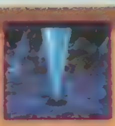
スティルヴ



出	絶壁内部		
L	40	E	1000
H	2000	A	110
M	300	ギ	1100
弱	―	操	
盗	なし		
変	聖なるトーチ		
落	テント		

特殊攻撃「トライン」と「マジカルブレス」はラーニング可能。
無効／睡乱蛙小闘

つらら



出	絶壁内部		
L	30	E	500
H	3000	A	0
M	300	ギ	0
弱	炎土重	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

火、土、重力の属性の攻撃に弱いが、冷気は吸収。
無効／睡毒乱蛙小闘マ冷

ブルードラゴン

出	絶壁内部		
L	41	E	1200
H	8800	A	200
M	500	ギ	1000
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ドラゴンの腕輪		

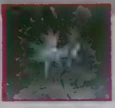
冷気の属性の攻撃は吸収してしまう。冷気のブレス攻撃を持つ。
無効／重眠マ冷

アイロネート

出	竜巻の迷宮		
L	30	E	900
H	2400	A	48
M	100	ギ	680
弱	―	操	○
盗	フェニックスの尾		
変	なし		
落	ハイポーション		

サンショウウオに似たモンスター。「スリプル」の魔法に注意。
無効／蛙

ウィンドウィング



出	竜巻の迷宮		
L	36	E	800
H	1900	A	60
M	350	ギ	580
弱	―	操	
盗	ハイポーション		
変	フェニックスの尾		
落	フェニックスの尾		

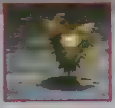
竜巻の迷宮で、気流を通り抜けるのを失敗すると戦うことになる。
無効／なし

キュルビヌユ

出	竜巻の迷宮		
L	30	E	700
H	3200	A	150
M	380	ギ	1000
弱	―	操	×
盗	エーテルターボ		
変	エーテルターボ		
落	エーテル		

サイコロの形をしたモンスター。出た目の攻撃をしてくる。
無効／なし

グレムリン



出	竜巻の迷宮		
L	36	E	750
H	1500	A	60
M	100	ギ	750
弱	―	操	
盗	テント		
変	エクスポーション		
落	チヂマール		

特殊攻撃の「ののしる」は、「かなしい」のステータス異常の追加効果。
無効／なし

スカルプチュア

出	竜巻の迷宮		
L	32	E	860
H	1700	A	60
M	100	ギ	640
弱	聖	操	
盗	なし		
変	なし		
落	鎮静剤		

特殊攻撃「火弾」を持つ。聖なる属性の攻撃を受けると即死する。
無効／徐石

ドラゴンライダー

出	竜巻の迷宮		
L	35	E	1000
H	3500	A	80
M	180	ギ	690
弱	風	操	×
盗	ハイポーション		
変	レジストアップ		
落	ハイポーション		

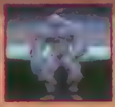
「ライダーブレス」は大ダメージ。物理攻撃が多い敵。
無効／土重水乱止蛙小マ

トンベリ

出	竜巻の迷宮		
L	25	E	999
H	15000	A	99
M	250	ギ	999
弱	―	操	×
盗	エーテルターボ		
変	エリクサー		
落	フェニックスの尾		

HPが高いので長期戦を覚悟。包丁攻撃が決まると一発で戦闘不能に。
無効／睡毒

ギガース



出	クレーター		
L	40	E	840
H	3500	A	84
M	100	ギ	560
弱	―	操	×
盗	ギガースの腕輪		
変	なし		
落	大地のハンマー		

「ムーンワース」はダメージ小。お宝はぜひ入手したい。
無効／睡乱蛙小闘

グレネード

出	クレーター		
L	32	E	900
H	2000	A	100
M	0	ギ	400
弱	―	操	×
盗	ボムの右腕		
変	ボムの右腕		
落	ボムの右腕		

ボムのパワーアップ版。"爆発"対策が必要だ。
無効／土乱止蛙小闘マ

護衛隊員

出	コレル魔晄炉		
L	34	E	300
H	1300	A	10
M	100	ギ	420
弱	―	操	○
盗	203ミリ砲弾		
変	なし		
落	Sマイン		

ヒュージマテリアを取りにコレル魔晄炉に向かうと待ち伏せしている。
無効／なし

ガスダクター

出	炭坑列車		
L	42	E	900
H	3000	A	80
M	200	ギ	1200
弱	―	操	
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

「超有害スモッグ」は3種類（沈黙、毒、かなしい）のステータス異常の効果。
無効／なし

ガードシステム

出	ジュノン		
L	35	E	1100
H	2200	A	80
M	200	ギ	1200
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ファイアカクテル		

ロケットランチャーとクイックマシンガンを装備。
無効／睡死乱小徐石闘無

ロケットランチャー

出	ジュノン		
L	20	E	600
H	1000	A	60
M	0	ギ	300
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	なし		

雷属性の攻撃に弱い。ロケットで攻撃してくる。
無効／乱徐石闘無

カノンルーレット

出	ジュノン		
L	38	E	1200
H	3000	A	100
M	200	ギ	1600
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

こちらが攻撃しなければ何もしてこない。
無効／死毒乱蛙小徐石闘無

クイックマシンガン

出	ジュノン		
L	20	E	600
H	1000	A	60
M	0	ギ	300
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	ハイポーション		
落	なし		

マシンガンで攻撃してくるが、ハッキリいって弱い。
無効／乱徐石闘無

スラローム

出	ジュノン		
L	37	E	700
H	1600	A	70
M	30	ギ	1500
弱	―	操	○
盗	けむりだま		
変	ハイポーション		
落	有害物質		

毒属性の攻撃を吸収。「有害スモッグ」は暗闇と毒のステータス異常。
無効／無毒

ソルジャー：2ND

出	ジュノン		
L	35	E	1000
H	4000	A	85
M	340	ギ	750
弱	―	操	
盗	万能薬		
変	なし		
落	エクスポーション		

特殊攻撃「必殺剣」を持っているが、ダメージは大きくない。
無効／なし

デスマシン

出	ジュノン		
L	35	E	900
H	2500	A	80
M	150	ギ	1200
弱	―	操	
盗	Wマシンガン		
変	なし		
落	なし		

「ダブルマシンガン」「マトラマジック」などの銃火器で攻撃してくる。
無効／なし

神羅潜水兵

出	ジュノン		
L	32	E	850
H	1500	A	80
M	85	ギ	500
弱	―	操	○
盗	203ミリ砲弾		
変	なし		
落	Sマイン　神羅安式防具		

強力な特殊攻撃はなく、HPも少ない。かなり楽勝な敵。
無効／なし

ゴーストシップ

出	海底パイプ		
L	44	E	1600
H	6600	A	60
M	100	ギ	2000
弱	聖	操	×
盗	フェニックスの尾		
変	なし		
落	フェニックスの尾		

聖なる属性の攻撃で、大きなダメージを与えられる。
無効／土重眠乱止蛙小宣マ

コルベット

出	海底パイプ		
L	36	E	1050
H	3200	A	60
M	260	ギ	2200
弱	―	操	
盗	興奮剤		
変	光のカーテン		
落	惑わし草		

水属性の攻撃に強い。「ピンタ」されると怒り状態にされてしまう。
無効／土止マ

ダイバーネスト

出	海底魔晄炉		
L	38	E	1340
H	2800	A	60
M	100	ギ	1250
弱	―	操	
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

水属性の攻撃に強い。特殊攻撃の「ビッグウェイブ」は全体攻撃。
無効／土

ガーディアン

出	海底魔晄炉		
L	40	E	940
H	4000	A	60
M	340	ギ	500
弱	―	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

両手の鉄球で攻撃してくる。
無効／死毒乱速遅止蛙小徐石宣無マ

ガンキャリアー

出	海底魔晄炉		
L	39	E	860
H	3400	A	75
M	240	ギ	1600
弱	雷	操	
盗	なし		
変	なし		
落	Sマイン		

ステータス異常弾（暗闇、スロウの効果）を撃ってくる。
無効／なし

ハードアタッカー

出	海底魔晄炉		
L	32	E	750
H	2500	A	58
M	150	ギ	600
弱	―	操	
盗	なし		
変	なし		
落	ファイアカクテル		

火、水属性の攻撃に強い。特殊攻撃「オイル」は火属性の攻撃だ。
無効／なし

海底警備兵

出	海底魔晄炉		
L	34	E	820
H	1000	A	80
M	100	ギ	600
弱	―	操	
盗	神羅甲型防具改		
変	なし		
落	手榴弾		

素早いが、HPが少なく、強力な特殊攻撃も持っていないので楽勝。
無効／なし

上級戦闘員

出	海底魔晄炉		
L	35	E	930
H	2600	A	90
M	245	ギ	800
弱	―	操	
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

水属性の攻撃に強い。特殊攻撃は「ハリアービーム」「水波動」など。
無効／なし

隊長

出	潜水艦		
L	34	E	850
H	2000	A	84
M	90	ギ	1050
弱	―	操	
盗	神羅甲型防具改		
変	なし		
落	Sマイン		

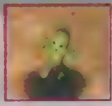
戦闘するか、捕虜にするかの選択あり。また、戦闘中にセリフがある。
無効／なし

ゴブリン

出	ゴブリンアイランド		
L	40	E	20
H	2000	A	20
M	80	ギ	20
弱	―	操	
盗	ゼイオの実		
変	なし		
落	ゼイオの実		

特殊攻撃「ゴブリンパンチ」をラーニング可能。「ゼイオの実」は貴重。
無効／蛙小

サボテンダー（2）



出	サボテンアイランド		
L	40	E	1000
H	6000	A	100
M	120	ギ	1000
弱	―	操	
盗	なし		
変	テトラエレメンタル		
落	なし		

能力をアップして2度目の登場。変化で手に入るアイテムは貴重。
無効／蛙小

クレイジーソウ

出	8番街地下通路		
L	44	E	800
H	3900	A	80
M	340	ギ	1300
弱	雷	操	○
盗	サイレントマスク		
変	エーテルターボ		
落	フェニックスの尾　エーテル		

パーティを混乱させてくる難敵。機械系なので、雷属性の攻撃に弱い。
無効／蛙小

グロスパンツァー・車体

出	8番街地下通路		
L	50	E	400
H	10000	A	80
M	300	ギ	1400
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

車体を集中攻撃して倒せば、ほかの部分も消滅する。
無効／乱速遅止蛙小徐石闘マ

ONE POINT モンスター活用法⑦ 落とすアイテム 前半戦BEST5

1	エクスポーション（ジェジュジェミなど）
2	エーテルターボ（ジャッジなど）
3	フェニックスの尾（ファニーフェイスなど）
4	サラハの実（スペンサー）
5	ピピオの実（デュアルホーン）

ONE POINT モンスター活用法⑧ 落とすアイテム 後半戦BEST5

1	ドラゴンの腕輪（ブルードラゴン）
2	ラストエリクサー（マスタートンベリ）
3	エリクサー（ダークドラゴン）
4	ゼイオの実（ゴブリン）
5	カラブの実（ブラキオレイドス）

[モンスター]

クロスバンツァー小型砲

出	8番街地下通路		
L	42	E	600
H	2900	A	80
M	160	ギ	700
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

機械系なので、雷属性の攻撃をすると効果が大きい。無効／乱速遅止蛙小石瞼マ

クロスバンツァー大砲

出	8番街地下通路		
L	46	E	800
H	4600	A	80
M	200	ギ	2100
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	203ミリ砲弾		

大砲塔は、ミサイルでパーティを攻撃してくる。無効／乱速遅止蛙小石瞼マ

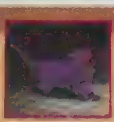
クロムウェル

出	8番街地下通路		
L	42	E	800
H	3500	A	80
M	120	ギ	1500
弱	雷	操	
盗	なし		
変	なし		
落	203ミリ砲弾		

標準的な戦車。特殊攻撃はなく、通常弾しか撃ってこない。無効／なし

ベヒーモス

出	8番街地下通路		
L	45	E	1500
H	7000	A	100
M	400	ギ	2200
弱	—	操	
盗	フェニックスの尾 戦いのゴング		
変	なし		
落	星の砂		



特殊攻撃「？？？？」をラーニング可能。無効／死乱止蛙小石宣無マ

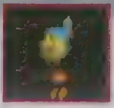
マンホール

出	8番街地下通路		
L	35	E	900
H	2500	A	80
M	110	ギ	3000
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

赤い本体を狙って攻撃しよう。無効／死眠毒乱怒速遅止蛙小徐石宣無反宣瞼マ凍

シャドウメーカー

出	8番街地下通路		
L	42	E	500
H	2000	A	25
M	120	ギ	500
弱	雷	操	×
盗	重力球		
変	なし		
落	エーテルターボ		



こちらが攻撃しなければ何もしてこない。「スロウ」の魔法を使う。無効／なし

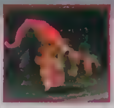
ソルジャー：1ST

出	?		
L	44	E	960
H	5000	A	90
M	400	ギ	2400
弱	—	操	×
盗	神羅甲型防具改		
変	なし		
落	なし		

2回攻撃の「必殺剣」は大ダメージ。本気で戦わないとピンチに陥る。無効／なし

正体不明

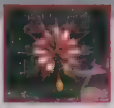
出	?		
L	50	E	1500
H	11000	A	150
M	110	ギ	5000
弱	—	操	×
盗	烈火の腕輪		
変	パワーアップ		
落	光のカーテン		



ベロが印象に残るモンスター。火属性の攻撃は吸収するので注意。無効／無炎

正体不明2

出	?		
L	51	E	3000
H	13000	A	300
M	130	ギ	10000
弱	—	操	×
盗	極光の腕輪		
変	ガードアップ		
落	月のカーテン		



「異常な息」は混乱のステータス異常を引き起こす。毒属性の攻撃は吸収。無効／無毒

正体不明3

出	?		
L	52	E	?
H	15000	A	?
M	150	ギ	?
弱	—	操	×
盗	天雷の腕輪		
変	マジックアップ		
落	聖なるトーチ		

特殊攻撃はすべてダメージ大で、追加効果あり。無効／死止蛙小石宣無マ雷

アーリマン

出	?		
L	48	E	1300
H	8000	A	100
M	200	ギ	1360
弱	風	操	
盗	目薬		
変	なし		
落	目薬		

「レベル4デス」「レベル3フレア」を使う。複数で出現したら要注意。無効／土止蛙マ

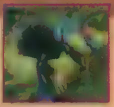
イビルラップ

出	?		
L	38	E	1100
H	9000	A	70
M	120	ギ	2500
弱	雷	操	
盗	イカスミ		
変	ラックアップ		
落	しびれ針		

「イビルポイゾン」は睡眠の追加効果あり。毒属性の攻撃を吸収する。無効／毒

エピオルニス

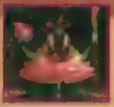
出	?		
L	36	E	950
H	1800	A	70
M	90	ギ	1500
弱	—	操	
盗	ウィザードブレス		
変	なし		
落	なし		



風属性の攻撃を吸収する。「アシッドシャワー」はダメージ中。無効／毒

オチュー

出	?		
L	39	E	750
H	4300	A	70
M	290	ギ	2500
弱	—	操	×
盗	サークレット		
変	リボン		
落	なし		



葉っぱの化け物。変化させるとリボンに。無効／毒死眠乱止蛙小石宣無マ

ガーゴイル

出	?		
L	43	E	800
H	2000	A	80
M	200	ギ	2500
弱	—	操	×
盗	エクスポーション		
変	なし		
落	万能薬 エクスポーション		

体が白いときは無敵。攻撃すると徐々に石化。無効／毒乱蛙小徐徐宣瞼

キングベヒーモス

出	?		
L	60	E	2000
H	18000	A	250
M	560	ギ	950
弱	—	操	
盗	フェニックスの尾		
変	なし		
落	エクスポーション		

「ベヒーモスホーン」「キングテイル」など、特殊攻撃は大ダメージ。無効／なし

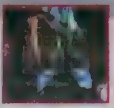
クリストファー

出	?		
L	34	E	1300
H	6000	A	80
M	200	ギ	800
弱	—	操	×
盗	大地のドラム		
変	なし		
落	フェニックスの尾		

ジギィとともに出現することが多い。「サンダガ」は大ダメージ。無効／乱蛙小瞼

サーペント

出	?		
L	40	E	1400
H	14000	A	70
M	290	ギ	2500
弱	風	操	×
盗	水の指輪		
変	マインドアップ		
落	海龍のウロコ 星の砂		



水属性の攻撃を吸収する水龍。風系の攻撃に弱い。無効／土重死止蛙小石宣無マ水

シーウォーム

出	?		
L	22	E	1300
H	9000	A	200
M	200	ギ	5000
弱	冷	操	×
盗	海龍のウロコ		
変	海龍のウロコ		
落	エーテルターボ		

土属性の攻撃は吸収。冷気属性の攻撃に弱い。無効／重死止蛙小石宣無マ土

ジギィ

出	?		
L	34	E	700
H	5500	A	60
M	100	ギ	600
弱	—	操	×
盗	エリクサー		
変	なし		
落	エーテル		

クリストファーとともに出現することが多い。「エリクサー」を盗める。無効／乱蛙小

シザース

出	?		
L	33	E	1000
H	2900	A	90
M	88	ギ	1400
弱	—	操	×
盗	エーテル		
変	なし		
落	エクスポーション		

「シザーの一撃」が決まると一発死。無効／眠乱速遅止蛙小徐石宣瞼マ

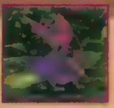
ダークドラゴン

出	?		
L	57	E	5000
H	14000	A	350
M	600	ギ	2500
弱	—	操	
盗	ドラゴンの腕輪		
変	ワクチン		
落	エリクサー		

「レーザー」「ドラゴンフォース」はラーニング可能。無効／毒死蛙小徐石瞼

ティアブロ

出	?		
L	41	E	1100
H	4000	A	70
M	200	ギ	1100
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	なし		



「火炎」「冷気」といった、炎、冷気属性の特殊攻撃を持っている。無効／火冷

デスディーラー

出	?		
L	48	E	1800
H	7000	A	200
M	400	ギ	1200
弱	—	操	
盗	エーテルターボ		
変	なし		
落	死神のキッス エクスポーション		

特殊攻撃「死のルーレット」をラーニング可能。無効／乱止蛙小回宣マ

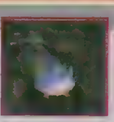
ドラゴンゾンビ

出	?		
L	54	E	4000
H	13000	A	300
M	400	ギ	2800
弱	聖	操	×
盗	魔女の大釜		
変	ワクチン		
落	魔女の大釜 エクスポーション		

特殊攻撃「なんとか？？？」をラーニング可能。無効／乱蛙小瞼

パラサイト

出	?		
L	51	E	1100
H	6000	A	100
M	300	ギ	1000
弱	聖風	操	
盗	万能薬		
変	万能薬		
落	万能薬		



特殊攻撃「レベル5デス」「マジカルブレス」をラーニング可能。無効／土蛙

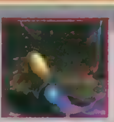
ヒポグリフ

出	?		
L	37	E	800
H	3000	A	80
M	280	ギ	1500
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	やまびこえんまく		

クジャクのような敵。「レベル2コンフュ」を使う。無効／眠乱止蛙小瞼マ

ブドゥレア

出	?		
L	42	E	900
H	6000	A	70
M	220	ギ	2500
弱	—	操	×
盗	エーテルターボ		
変	スピードアップ		
落	エクスポーション		



水の属性を持つイカ系のモンスター。スミを吐く特殊攻撃あり。無効／なし

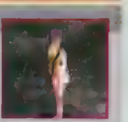
フルアーマーゴーレム

出	?		
L	41	E	2500
H	10000	A	100
M	200	ギ	2680
弱	—	操	×
盗	エーテルターボ		
変	ガードアップ		
落	やまびこえんまく		

特殊攻撃の「ゴーレムレーザー」は全体攻撃。威力は中程度。無効／乱蛙小瞼

ボーランサリタ

出	?		
L	41	E	1000
H	4000	A	100
M	220	ギ	1000
弱	—	操	
盗	興奮剤		
変	なし		
落	エクスポーション		



特殊攻撃の「天使のささやき」は、超便利な技。ラーニングしておこう。無効／乱蛙

マキシマムキマイラ

出	?		
L	49	E	1200
H	4000	A	90
M	350	ギ	3800
弱	—	操	×
盗	なし		
変	ガードアップ		
落	なし		

特殊攻撃の「ノーザンクロス」は、凍の追加効果あり。無効／死止蛙小石宣瞼マ

マジックポット

出	?		
L	41	E	8000
H	4096	A	1000
M	128	ギ	8500
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エーテルターボ		

もらえるAPと経験値が高いので、レベル上げに最高のモンスター。無効／乱蛙小瞼

マスタートンベリ

出	?		
L	77	E	6000
H	44444	A	200
M	100	ギ	6800
弱	—	操	×
盗	エリクサー		
変	リボン		
落	ラストエリクサー		

特殊攻撃「みんなのうらみ」は大ダメージ。「へんか」でリボンに。無効／眠

ムーバー

出	?		
L	59	E	0
H	3000	A	800
M	120	ギ	30000
弱	—	操	×
盗	エーテルターボ		
変	守りの指輪		
落	エーテルターボ		

変化させると守りの指輪が手に入る。無効／毒黙止蛙小宣瞼マ

リルフサック

出	?		
L	40	E	1000
H	2000	A	70
M	500	ギ	900
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

異常なほどに素早くて物理攻撃が当たらない。魔法で攻撃しよう。無効／土蛙小

ONE POINT モンスター活用法⑤ てきのわざ 前半戦BEST5

1. マトラマジック（スイーパーカスタム）
2. マイティガード（ビーチフラグ）
3. ベータ（ミドガルズオルム）
4. アクアブレス（キマイラ）
5. 死の宣告（ギ族の亡霊）

鉄巨人

出	?		
L	46	E	10000
H	20000	A	150
M	100	ギ	600
弱	水	操	×
盗	エリクサー		
変	エスコートガード		
落	フェニックスの尾		

「グランドソード」など、すべての攻撃が超強力。無効／死乱蛙小徐石瞼

クリセイルス

出	?		
L	37	E	800
H	1500	A	80
M	100	ギ	600
弱	—	操	
盗	なし		
変	ドリームパウダー		
落	エーテル		

特殊攻撃「眠り鱗粉」をメインに戦ってくる、イモ虫に似た敵。無効 なし

スパイラル

出	?		
L	39	E	700
H	2800	A	80
M	100	ギ	1300
弱	—	操	×
盗	エクスポーション		
変	ガードアップ		
落	ハイポーション		

防御力、攻撃力ともに高く、長期戦を覚悟。特殊攻撃には注意。無効／闇蛙小乱

ネックハンター

出	?		
L	30	E	650
H	2000	A	80
M	100	ギ	1000
弱	—	操	
盗	鎮静剤		
変	なし		
落	エーテル		

最高5匹までの集団を組んでパーティを襲う。攻撃力は高くない。無効／なし

出＝出現地域　L＝レベル　H＝HP（ヒットポイント）　M＝MP（マジックポイント）　弱＝弱点　E＝EXP（経験値）　A＝AP（アビリティポイント）　ギ＝ギル　操＝操れる可能性
盗＝盗めるアイテム　変＝変化するアイテム　落＝落とすアイテム

BOSS
<ボス>

ボステータはこちらにまとめたので参考にしてほしい。今回の攻略範囲のボスに関しては、ストーリー編を見よう。

ガードスコーピオン

出	壱番魔晄炉		
L	12	E	100
H	800	A	10
M	0	ギ	100
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	アサルトガン		

「サンダー」の魔法が有効。シッポを上げているときに攻撃すると「テイルレーザー」で反撃されるので、シッポを下げるまで攻撃を控えよう。
無効／重

エアバスター

出	五番魔晄炉		
L	15	E	180
H	1200	A	16
M	0	ギ	150
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	チタンバングル		

背後から攻撃すると大ダメージを与えられる。「ビッグボンバー」は強力だが、4発で弾切れになる。物理攻撃一辺倒で簡単に倒せる。
無効／土重

アプス

出	下水道		
L	18	E	240
H	1800	A	22
M	0	ギ	253
弱	炎	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	フェニックスの尾		

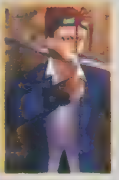
炎属性の攻撃が弱点なので「ファイア」の魔法が有効だ。全体攻撃の「下水津波」は、アプス自身もダメージを受ける笑える技。
無効／重

CONDOR FORT
<コンドルフォート>

みんな砦を守ってる？　神羅軍と何度も戦っていると、敵コマンダーのレベルが2段階に上がっていくのだ。

タークス:レノ

出	7番街支柱		
L	17	E	290
H	1000	A	22
M	0	ギ	500
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エーテル		



「ピラミッド」に囲まれた場合は、その仲間を攻撃すれば解除できる。パーティ全員が囲まれると全滅になるので、こまめに解除しよう。
無効／重マ

サンプル:H0512

出	神羅ビル		
L	19	E	300
H	1000	A	30
M	120	ギ	250
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	タリスマン		

H0512－OPTと一緒に登場する。OPTは何回倒しても、本体を倒さない限り何度でも復活するので、本体を集中攻撃しよう。毒属性の攻撃を吸収するので「バイオ」は×。
無効／毒重

H0512－OPT

出	神羅ビル		
L	7	E	20
H	300	A	2
M	48	ギ	0
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	鎮静剤		

H0512のオプション。何回倒しても復活するので無視して本体を攻撃しよう。土系の魔法は使わないようにしよう。
無効／土蛙小

ハンドレッドガンナー

出	神羅ビル		
L	18	E	330
H	1600	A	35
M	0	ギ	300
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

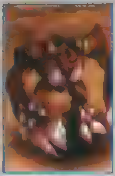
直接攻撃は届かないので、バレットの銃での攻撃か、魔法またはリミット技で攻撃しよう。弱点は雷属性なので「サンダー」の魔法が効果的。
無効／止

CMD.グランドホーン

L	19	E	200
H	2000	A	20
M	100	ギ	2400
弱	—	操	×

L	25	E	400
H	4000	A	40
M	200	ギ	4800
弱	—	操	×

L	37	E	800
H	8000	A	80
M	300	ギ	9600
弱	—	操	×



何回も戦うことになるシミュレーションバトルだが、直接対決する敵コマンダーは同じで、レベルだけが変わる。敵コマンダーは、全体攻撃の「グランドアタック」と「毒ブレス」といった攻撃を仕掛けてくるが、それほど強くはない。直接攻撃ならラクに倒せるけど、実はユニットだけで倒すとご褒美が用意されていることも。

ONE POINT モンスター活用法● てきのわざ 取得(?)BESTS

1	なんとか???(ドラゴンゾンビ)
2	臭い息(モルボル)
3	天使のささやき(ポーランサリタ)
4	シャドウフレア(ドラゴンゾンビ)
5	マジカルブレス(スティルヴ)

ヘリガンナー

出	神羅ビル		
L	19	E	250
H	1000	A	25
M	0	ギ	200
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ミスリルの腕輪		

ハンドレッドガンナーを倒すと間髪入れずに襲ってくる。コイツにも直接攻撃は届かないので、「サンダー」の魔法を中心に戦おう。
無効／土止

ルーファウス

出	神羅ビル		
L	21	E	240
H	500	A	35
M	0	ギ	400
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	防弾チョッキ		

愛犬(?)ダークネイションを連れて現れる。ルーファウスは、魔法で攻撃したほうがより大きいダメージを与えることができる。
無効／重

ダークネイション

出	神羅ビル		
L	18	E	70
H	140	A	7
M	80	ギ	250
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	ガードアップ		

ルーファウスのお供で登場する。バリアなどの魔法を使ってくるので先に倒そう。苦労せずに倒せるはずだ。
無効／乱

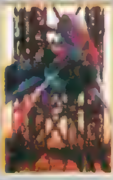
モーターボール

出	ハイウェイ		
L	19	E	440
H	2600	A	45
M	120	ギ	350
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	星のペンダント		

バックアタックから戦闘が始まる。「ローリングファイア」が超強力なので、「ケアル」の全体化は必要条件。コイツも「サンダー」が効く。
無効／重止

ボトムスウェル

出	アンダージュノン		
L	23	E	550
H	2500	A	52
M	100	ギ	1000
弱	風	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	パワーリスト		



空中にいるので直接攻撃は届かない。魔法攻撃をメインに戦おう。味方が水球に包まれたら、魔法で水球を破壊しよう。
無効／土止闘マ

ジェノバ・BIRTH

出	運搬船		
L	25	E	680
H	4000	A	64
M	110	ギ	800
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ホワイトケープ		

全体攻撃の「テイルレーザー」、毒状態にする「ガス」などの特殊攻撃を持つ。長期戦必至なので、毒状態になったらすぐに治療するように。
無効／重眠毒止マ

ダイン

出	コレルプリズン		
L	23	E	600
H	1200	A	55
M	20	ギ	750
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	銀の腕輪		

バレットだけで戦うダイン戦。残りHPに気をつけながら戦えば、まず勝てるだろう。素早く攻撃を行うためにボタンは押しっぱなしで。
無効／重

イーグルガン

出	炭坑列車		
L	46	E	2000
H	17000	A	90
M	50	ギ	3800
弱	雷	操	×
盗	ウォーリアバングル		
変	なし		
落	エクスポーション		

炭坑列車のイベントで戦うボス。機械系だから、雷の魔法で攻めるとグー。タイムカウントがあるので、ゆっくり戦っているヒマはない。
無効／土水

ウルフラマイター

出	炭坑列車		
L	43	E	10000
H	10000	A	100
M	200	ギ	600
弱	水	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

2種類の全体攻撃はどちらもなかなかの威力。「マイティガード」を唱えられた場合は、デバリアを唱えて魔法の効果を除去してやろう。
無効／死止蛙小石宣無マ

キャリーアーマー

出	海底魔晄炉		
L	45	E	2800
H	24000	A	240
M	200	ギ	4000
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ゴッドハンド		

「アームキャッチ」で味方のキャラをつかむと、腕を破壊するまで離さない。つかまれる前に両腕を破壊しよう。「ラピスレーザー」は全体攻撃。
無効／重毒乱黙速遅止蛙小無マ

ジャマーアーマー

出	8番街		
L	62	E	8000
H	20000	A	1500
M	300	ギ	10000
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

プラウド・クラッドの胸部についている装甲部分がジャマーアーマー。機械系の敵なので、雷属性の攻撃をすると大ダメージを与えられる。
無効／重眠毒乱黙速遅止蛙小闘無マ

プラウド・クラッド

出	8番街		
L	53	E	7000
H	60000	A	1000
M	320	ギ	10000
弱	—	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	ラグナロク		

スカーレットとハイデッカーが乗る兵器。一定時間が経過すると胸中のビームキャノンを撃ってくるので、短期戦を狙いたい。無効／重眠毒乱黙速遅止蛙小闘無マ

次号(3月14日発売)は究極リミット技を中心にまたまた大特集を企画！

Urawaza

どんなゲームにもウラワザはある
それは、『ファイナルファンタジーVII』
でも例外ではない
お馴染みウラワザデータベース
『ファイナルファンタジーVII』だけの
ウラワザを満載して
本誌カラーページに大出世
ウラワザデータベース初
新作オンリー、カラー4ページの
スーパー特大号、いざ出陣

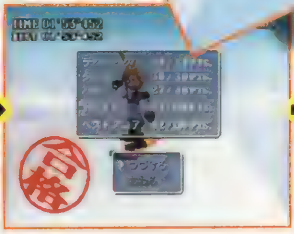
LV 80 スノーボードゲームでタイムアタック！

ゴールドソーサーのスノボゲームで、初級、中級、上級の3つのコースすべてで、「合格」を取る。すると、コースの最初に黄色いバルーンが登場するようになるぞ。これを取ると、タイムアタックモードに突入できるのだ。このモードでは障害物がなくなり、純粋にタイムのみに専念できるぞ。5位までの順位が記録でき、ゴーストの表示も可能な本格派だ。

タイムアタックが可能に！

▶障害物がすべて消え、コースも見やすくなる。

▲まずはここで風になっている人がいなくなったら、ゲームをプレイだ。



▲とにかく3つのコースで合格する。合格したあとでもう一度滑ると……。

▲コース上に黄色いバルーンが。これを取ればその瞬間からタイムアタック！

ベストタイムのゴーストもでるぞ

▼タイムアタックでは、もちろん記録が残せる。セーブすればちゃんと1位のタイムは残っているぞ。

ゴースト表示中に㊋を押すと…

▲1位の走りを再現してくれるゴースト。この表示中に㊋を押すと、「ゴースト表示」という項目が。

ソリにできる

▼ゴーストを「もぐソリ」にすれば、なんとゴーストがソリに乗って滑るのだ。表示を消すこともできるぞ。

大募集！ タイムアタックコンテスト 開催のお知らせ!!

電撃プレイステーションでは、ビックリPS新記録のコーナーにおいて、上で紹介したスノボタイムアタックモードを使ってのタイムアタックコンテストを実施中！

もちろん、このコンテストはタイムアタックモードでのタイムを前提としているので、取りあえずは通常のコース3つで「合格」を取らないとならないのだ。まずはタイムアタックができるように頑張ろう。

一度クリアしてスノボにハマっている人も、まだ途中だけどスノボをやめられないって人も我こそはと思う人は、どしどし応募してくれ！詳しい規定や応募方法などは、142ページからのビックリPS新記録のコーナーを読んでね。

ちなみに、タイムはセーブしておいても1度リセットすると1位以外の記録はなくなってしまうので注意しよう。

LV80 7777フィーバー!!!

キャラが戦闘に入ったとたん、敵に7777ポイントのダメージを与えまくるというすごいワザが発見された。やり方は実に簡単で、キャラクターの（誰でもいい）現在のHPをちょうど7777に合わせるだけなのだ。戦闘中この状態になれば、名前が虹色にきらめいたかと思うと、いきなり7777ダメージを連発し始める。この状態は、そのキャラがダメージを受けるか、HPを回復するまで（つまりHPが7777じゃなくまるまで）続くぞ。もちろんボス戦でもOK。だけど、その戦闘が終わった瞬間、HPは1になってしまうのだ。やっぱりいいことばかりではないようだね。

▲HPを調整し、ちょうど7777にしておくとなおよい。

▲名前が光り、勝手に7777ダメージを連発してくれる。

▲しかし戦闘が終わるとHPは1まで下がってしまう。

7777ダメージ連発!

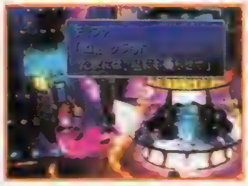
◀フィーバー中は勝手に動くのでコマンド入力ができない。

LV80 ティファがチョコボに乗る!!

ゴールドソーサーのチョコボレースで、レーサーとして出場するとき、ティファをパーティに入れておいてみよう。すると、ごくまれに「たまには私にも乗らせてよ」というお願いをしてくる場合があるのだ。このお願いにOKすれば、ティファがチョコボに乗ってくれるぞ。ちなみに完全にランダムで発生するうえ、確率は低い。もしティファがお願いしてきたら、必ずOKしてあげよう。また、シドをパーティに入れておけば、シドが替わりに乗る場合もある。

▶レース前のパドック画面。彼女がチョコボレースに出場する機会は少ないので、この凛々しい姿を目に焼き付けておこう。

▼チョコボレースに何度も出場していると、ティファが突然レースに出たいと申し出てくる。断る理由はないよね！



◀愛用のチョコボにまたがり、さっそうとレースに挑む我らがティファ。偶然見ることができたらかなりラッキーだぞ！

LV80 レース中、チョコボのスタミナを回復!

チョコボレースでは、スピードを上げたりムチを入れたりすると、チョコボのスタミナがぐんぐん下がっていく。スタミナが0になるとまず勝てないので、残りのスタミナとスピードの折り合いをうまくつけていかなくてはならないよね。しかし、実はレース中にスタミナを回復する方法があったのだ。やり方は、レース中R1＋R2を押しっぱなしにしておくだけ。これで、少しずつだけどチョコボのスタミナが回復していくぞ。うまく役立てよう。

▶レース中にスタミナが減ったら、コマンドを入れて少しずつ回復だ。

▲R1＋R2を押しながら▢で、スタミナを減らさずスピードアップも可能！

◀自動のときも、コマンドを入れておけばスタミナが回復していくのだ。これはすごく便利だぞ。

LV50 クラウドのスペシャルポーズ

▼これはお馴染みの肩をすくめる仕草。Ⓐでこのポーズをしてくれる。「やれやれ」という声が聞こえてきそう。

ジュノンで、神羅兵の中に紛れ込み、ルーファウス神羅を見送るイベントが発生したら、まずは見送りをバッチリ決める。そして、最後のスペシャルポーズを決めたあと、ルーファウスのメッセージが出ている間に特定のボタンを押すと、クラウドがいろいろなポーズを取るのだ。具体的には、✚キーのどれかを押せば「休め」の姿勢、▢を押せば銃で背中をかくポーズ、Ⓐを押せばクラウドがよく見せる肩をすくめる仕草、⊗を押せば手に持っている銃を構える仕草をしてくれる。でも、評価が上がるというわけではないので注意。

▲▢を押せば銃で背中をかくようなポーズをとる。かなり軍隊をなめきった態度だ。クラウドらしい？

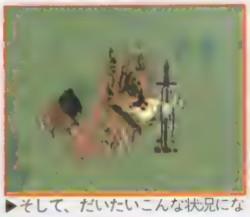
▶✚キーのどれかを押すと、「休め」の姿勢をとる。ほかの隊員と同じポーズになるのだ。

クールに決めろ!!

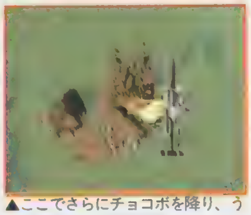
LV 80 ロケット発射台が動き回る!!

まず普通にゲームを進め、飛空艇を入手したら、チョコボ牧場でチョコぼうを借りて乗用チョコボを手に入れよう。その後、チョコボに乗ったまま飛空艇に乗りこむ。そして、村のロケット発射台の1キャラ分右横に飛空艇を着地させよう。発射台と飛空艇にチョコボが挟まれる形になったら、そこでさらにチョコボを降りる。最後に、降りた主人公とロケット発射台がうまく重なったら◯を押す。これで、なぜかロケット発射台が空を飛んでしまうのだ。もちろん自分で操作をすることが可能。しかし、その後降りられなくなってしまうので、リセットするしかない。実は、完全なハマリ技なのだ。

▲最初はこのくらいの位置から飛空艇を着地させよう

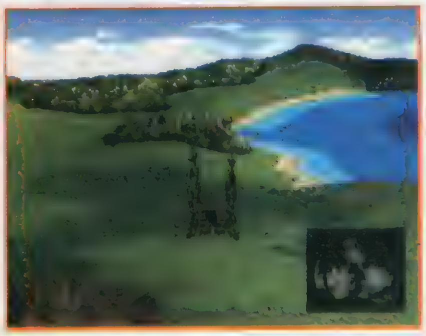


▶そして、だいたいこんな状況になってくれればOKだ



▲ここでさらにチョコボを降り、うまく重なったら◯を押す

動き出したらもう最後!?

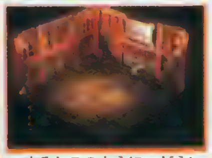


◀するとロケット発射台が動き出す でも、もう2度と降りられない。

LV 80 五強の塔の試練で、4階をキャンセルできる

ウータイで起こる五強の塔のイベント。1階から5階まで、それぞれの階のボスをユフィ1人で勝ち抜いて行かなければならないという、かなり厳しいイベントだ。でも実は、この塔の4階での戦いをキャンセルしてしまう方法があった。そのやり方は、まず1階から3階までのボスを倒して、4階にたどり着く。そして、そのまま4階を素どおりしようと試みてみよう。ボスに怒られ、階段が壁で閉ざされてしまったら、一度3階まで戻り、そのまますぐにもう一度4階へ上がる。すると、なんと階段前の壁をとおり抜けることができてしまうのだ。これで、そのまま最終試練が待ち受ける5階へ到達することができるぞ。

▼階段が壁に閉ざされてしまった。ここで一度下の階に降りるのだ

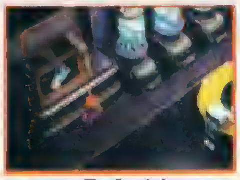


▲するとこのように、どういうわけか壁をとおり抜けることができてしまう

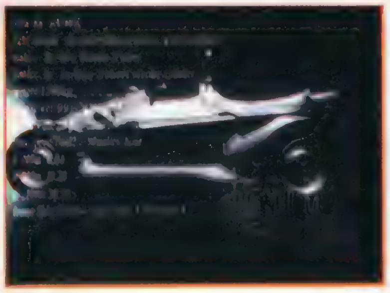
◀で、いきなり5階のボスとの戦いとなる。でも、5階のボスは4階までと比べ物にならないくらい強いので注意。

LV 50 神羅のTVCMを見る

神羅ビルの2階にあるアイテム屋。そこのTVモニターの前にいるアベックが立ち去ったら、モニターを調べてみよう。すると、神羅の魔晄車のコマーシャルを見ることができるのだ。新型の車から魔晄エンジンまで、いろんな商品の紹介が、美しいCGとともに紹介されていくぞ。なかなか凝った作りになっているので、神羅ビルに入った際は一度見ておこう。



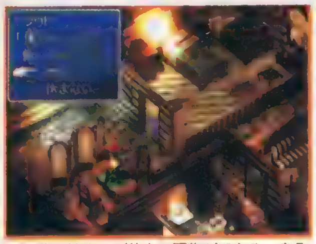
▲アイテム屋に入ったら、このモニターを調べてみよう。



▶神羅のコマーシャルが流れる。とはいえこの店で本当に買えるわけではないぞ。

LV 50 クラウド、別荘を買う!

コスタ・デル・ソルで売りに出されているプレジデント神羅の別荘。お値段30万ギルは途方もない額だけど、頑張って貯めて30万ギル持って行けば、本当に買うことができるのだ。別荘を買えば、そこでHPとMPの回復ができるようになるぞ。30万ギルも出してできることはそれだけなんだけど、別荘持ちってのは何となく気分がいいぞ。チャンスは一度キリなので要注意。

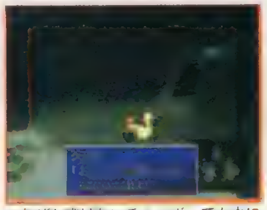


▲別荘に泊まれば体力の回復ができる。自分の別荘だからもちろん無料だ。

▲ギルを貯めるには、マスターになった「ぜんたいか」のマテリアを売るのがいちばん。

LV 50 野生なのにおとなしいチョコボ!?

普通、野生のチョコボはチョコぼうを持っていない限り降りると逃げてしまう。しかし、チョコぼうを持っていなくても逃げない方法があった。それは、ミッドガルを出たらカームの街に寄らずにチョコボ牧場へ直行。そこで「チョコボよせ」のマテリアを買って湿地帯を抜け、ミスリルマインの入口で降りるのだ。すると、逃げないで待っていてくれるぞ。ちなみにそのあとでカームのイベントを済ませると、もうチョコボは待ってはくれないので注意。



▲なぜか逃げないチョコボ。でも中に入っても強制的に外に出される。

◀種明かしをすれば、湿地帯からカームへ戻るための救済措置なワケ。

LV 80 GPとギルを交換してもらえる

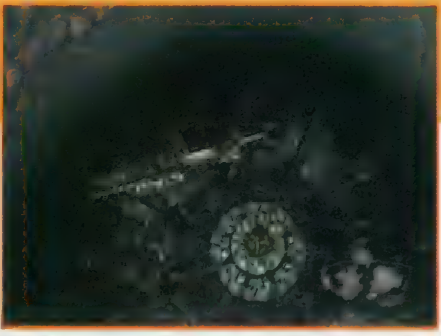
ゴールドソーサーでは回復はおろかセーブするのにもGPと呼ばれるポイントが必要になる。このGPがなかなか貯まらずに困っている人も多いハズ。そんな人は、何度もロープウェー発着所と園内を往復してみよう。すると、ごくまれにセーブポイントの奥に人が立っている場合がある。この人に話しかけると、なんとGPとギルを交換してくれるぞ。相場は、1GPにつき100ギルだ。

▼ランダムでGPをギルで売ってくれる人が登場する。

▲1回につき最大100GPまでだけど、それだけあれば、しばらくの間GPに困るなんてことはないハズだ。

LV 80 リセット以外脱出不能のハマリ技!

飛空艇入手後、ジュノンで起こるあるイベントを済ませたら、自分のチョコボに乗って出かける。そしてチョコボ牧場のそばにチョコボを放置し、新しいチョコボを捕まえよう。最後に、その新しいチョコボに乗ったままミドガルズオルムと戦って勝つ。するとアラ不思議、なぜかミッドガルが写った画面に切り替わり、何もできなくなるのだ。この状態では、ソフトリセット以外の動作は受けつけないので、ゲーム続行は不可能。試す前にセーブを忘れないように！



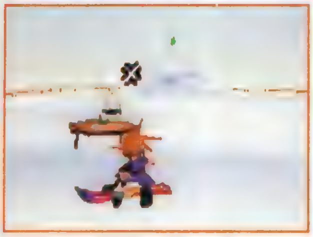
なぜかミッドガルの画面が……

▲条件を満たしていると、この画面から動かなくなる。チョコボの放置駐車はやめましょう、という警告なのか!?

LV 50 モーグリ、必殺のちゃぶ台返し!

ゴールドソーサーにあるスノボゲーム。その通常モードの初級編で起こる珍現象を紹介。最後の直線で、いちばん奥（ゴール近く）の左側にあるかまくらにわざとぶつかってみよう。すると中から卓に座ってお茶を飲むモーグリが登場。自分の家（？）を破壊されたことに怒ってか、必殺のちゃぶ台返しを主人公にお見舞いするのだ。ほかにもそれぞれのかまくらの中にはいろんなモーグリが住んでいるので、破壊しまくってみると楽しいぞ。ただし、大幅なタイムロスになるので注意しよう。ちなみに、うろついているモーグリたちにワザとぶつかると、彼らははるか彼方に吹き飛んでいってしまう。いいタイムが出なかったときの憂さ晴らしには、ピッタリかも!?

▼家を壊されたモーグリ。かなり怒ってます。こんな場所に家建てる方が間違ってるけど。



▼必殺のちゃぶ台返しが炸裂！ 主人公に見事ヒット。大幅なタイムロスとなる。

LV 50 とっても貴重なアイテムをもらえる

ジュノンの北東、バギーを取ったあとで訪れることができる洞くつに、戦闘回数を教えてくれるおじさんがいるのは41号で紹介したとおり。実はそこである条件を満たして訪れるとアイテムをもらえるのだ。その条件は、戦闘回数下2ケタがゾロ目のとき。でも必ずもらえるワケじゃないので、ダメだったら別のゾロ目のときに訪れよう。もしここで用途不明のアイテムが手に入ったら、どこかへ持っていくといいことがあるかも。

LV 20 チョコボを回転させて眺められる!!

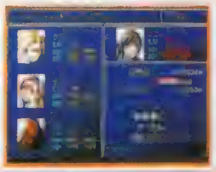
チョコボの移動や、エサをあげるときなどで、チョコボ牧場でチョコボを選択する画面になったら、L1かR1を押そう。すると、選択中のチョコボが回転するぞ。これでいろんな角度から愛チョコボを眺められる。さすがに拡大縮小はできないけれど。

◀右から見たり、左から見たり。

LV 50 戦闘不能状態でも経験値が入る

普通、戦闘不能状態では経験値はもらえない。しかし、PHSでパーティから外した状態なら、戦闘不能でも通常の半分だけ経験値が入っているのだ。しかも、このままレベルアップした場合、増えた分だけHPが回復し、生き返ってしまうぞ。

▶ほかの待機メンバーと同様の経験値が入る。



LV 20 ミドガルズオルムと戦わないで湿地帯を渡る

湿地帯を抜けるとき、チョコボを捕まえるのが面倒という人のため、チョコボなしで渡る方法を紹介。まずは徒歩のまま湿地帯に突入。ミドガルズオルムが近づいてきたら、接触する前にメニューを開き、セーブ。もし戦闘になったらリセットし、先ほどのデータをロード。するとミドガルズオルムは離れた場所にいるので、そのまま進めるだけ進む。そしてまた近づいてきたらメニューを開き……と、あとは同じことを繰り返せばOK。

「FFVII」のウラワザ ひきつづき 大募集中!

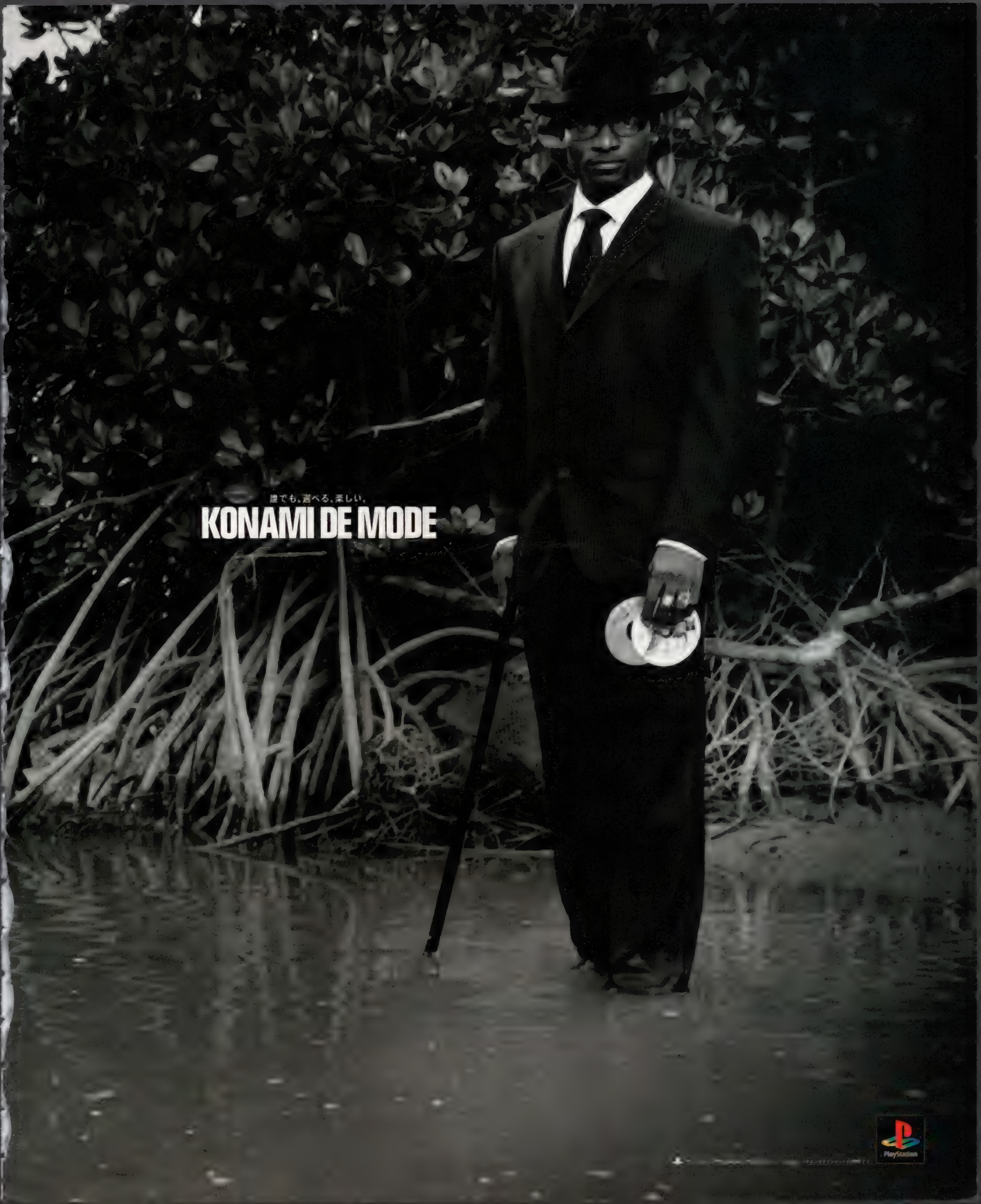
「ファイナルファンタジーVII」だけのウラワザ特集、どうだったかな？ 発売からわずかの期間でこれだけの数が集まるんだから、他にもまだまだ隠されているハズだ。そんなワケで、引き続き「ファイナルファンタジーVII」のウラワザを大募集してしまうのです。ゲームをしていて、「お、これはウラワザかな？」と思ったら、遠慮しないでガシガシ送ろう！

ウラワザを発見したら、そのやり方をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ってね。賞品はウラワザデータベースに準拠しているので、157ページを見て下さい！

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F 電撃PS
「ウラワザ係」まで FAX：03-5281-5232

採用者：LV80（8名）／岐阜県 坪井龍一くん、茨城県 松本一輝くん、東京都 神谷彰くん、大阪府 寺居洋子くん、京都府 有信竜三くん、北海道 市ノ瀬文堵くん、山口県 村埼大くん、青森県 飯島美美子くん。LV50（7名）／山梨県 木下陽一くん、東京都 西寺庸一くん、群馬県 斉藤千香くん、神奈川県 有間洋一郎くん、広島県 浅木由紀くん、熊本県 岡徹くん、愛知県 石丸貴久くん。LV20（2名）／東京都 すぽおんくん、山梨県 高峯坂次くん。

KONAMI
KONAMI PLAY STATION NEW SOFT LINE UP.
ライトニングレジェンド
~大悟の大冒険~
NOW ON SALE ¥5,800
対戦格闘ゲーム
ブリーディング スタッド
~牧場で逢いましょう~
'97・MARCH ON SALE ¥5,800
3D競走馬育成シミュレーション
ヘンリーエクスプローラーズ
'97・3・7 ON SALE ¥5,800
SS版同時発売
アドベンチャーシューティング
悪魔城ドラキュラX
~月下の夜想曲~
'97・3・20 ON SALE ¥5,800
ホラーアクション
この1枚に藤崎詩織の魅力凝縮。
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
'97・3・27 ON SALE ¥2,800
SS版 3・20 ON SALE
バラエティ
コントラ
レガシー オブ ウォー
'97・3・27 ON SALE ¥5,800
シューティング
ハロウォーズ
発売日未定 ¥5,800
戦争シミュレーション
真夜中のハイウェイを高速で突っ走れ。
ミッドナイトラン
ロードファイター2
発売日未定 ¥5,800
レーシングゲーム
リーサルエンフォーサーズ
DELUXE PACK
発売日未定 ¥5,800
ガンシューティング
実況パワフルプロ野球'97
発売日未定 ¥5,800
スポーツ/プロ野球
KONAMI PLAY STATION RECOMMEND SOFT LINE UP.
PS推奨シリーズ～Play Station The Best
あの名作がお求めやすく再登場です
Play Station The Best
幻想水滸伝
NOW ON SALE オープン価格
RPG
Play Station The Best
極上パロディウスだ!
DELUXE PACK
3・20 ON SALE オープン価格
シューティング
PS推奨シリーズ～The Best For Family
家族で楽める人気作がお求めやすく再登場
The Best For Family
がんばれゴエモン
宇宙海賊アコギング
3・20 ON SALE
オープン価格
アクションアドベンチャー
KONAMI PLAY STATION SOFT LINE UP. ALL NOW ON SALE.
実況おしゃべりパロディウス
スピードキング
セクシーパロディウス
実況ウイニングイレブン'97
NBA パワーダンカーズ2
ヴァンダルハーツ
パチンコドリーム
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
ハイパーオリンピック イン アトランタ
ときめきメモリアル プライベートコレクション
グラディウス
ワールドサッカー ウイニングイレブン
進め!対戦ぱずるだま
スナッチャー
プライベートコレクション ポリスノーツ
ポリスノーツ
ときめきメモリアル
コナミ株式会社
●商品に関するお問い合わせは●
コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573
コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中
DDIポケット Kenwood
CASIO CYBER MAX
Panasonic SHOCK WAVE
Panasonic MOUNTAIN CAT-FD
コナミ プロ野球トーナメント
パワフルプロ野球 in OSAKA DOME
3.19・20・21・22・23
東京ゲームショウ'97春
会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3.


誰でも、遊べる、楽しい。
KONAMI DE MODE

ask
Kodansha
●'97年5月待望の発売●
SEGASATURN
PlayStation
小西寛子
ウィープ
横山智佐
ファイア
笠原弘子
フレット
●プレイステーション版●
初回プレス限定
①特製クリアファイル
②声優ファンブック
●セガサターン版●
初回プレス限定
①プレミアムCD-ROM
※全声優の実写メイキングムービー
②声優ファンブック
ボイスファンタジア
Voice Fantasia
失われたボイスパワー
¥6,800
（税抜）
めざめよ、ぼいすぱわ〜！
アニメと実写で展開される、声のファンタジーアドベンチャー。
DAYシーンでは…
中世の街を冒険しながら
アニメキャラクターとしての
声優の魅力をじゅうぶんに
楽しんでいただけます。
魔王覚醒！ゲームの中の世界に召還された君。
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。
CAST●横山智佐・笠原弘子・小西寛子・佐々木望・宮村優子・堀江由衣・千葉
STAFF●脚本・演出：千葉 繁 ●キャラクターデザイン
NIGHTシーンでは…
声優の実写キャラクターに覚醒。
ゲームの謎を解くヒミツは、
実は彼女たちから聞き出せる
プロフィールに隠されています。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
SK Kodansha Co.,Ltd. 1997
株式会社アスク講談社

ELFIN PARADISE

エルフィン パラダイス

PlayStation

きゅんぱらのどきぱらわ～るど。

5人の妖精（エルフィン）にお馴染みの声優。
彼女たちと繰り広げる育成シミュレーション、新登場。

スランプ状態が続く少年がある日出会ったのは、5人の妖精たち。
なんの因果か妖精のタマゴを育てることになる。
そしてなんと少年の心のエネルギーとタマゴの成長には密接な関係があることを知る。
少年がスランプを脱したとき、タマゴからはどんな妖精が？
そして5人の妖精たちとの意外な結末とは…。

'97年
4月発売予定
¥6,800
(税抜)

初回特典
声優ファンブック
＋
特製メモリーカードシール
声優インタビューCD付き

CAST●久川 綾・國府田マリ子・丹下 桜・永島由子・富沢美智恵
千葉 繁・冬馬由美・緑川 光・置鮎龍太郎・桑島法子・田中秀幸
STAFF●演出：千葉 繁　●キャラクターデザイン：諏訪可奈恵（スタジオライブ）

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。　©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997

株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone：03-3267-6864 Fax：03-3267-4471

"PS" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
今度のライムは
ダービージョッキーが描ける。
千葉県S君の作品です。
NOW ON SALE
ダービージョッキーR
騎手だからこそ味わえる
レースの醍醐味を体験できるSLG、
シリーズ最新作登場！
今回は、騎手として「乗って育てる」
ということにこだわり、
「騎手の走法を反映した馬の脚質の変化」など
レース内外においてパラメータを改良・追加。
海外GIなどイベントも充実。
ジャンル:競馬（騎手）シミュレーション／標準価格:5,800円（税抜）
©1997 ASMIK
宝魔ハンター
LIME
ライム
with Paint Maker
スムージング、マスク、グラデーション、色相変換に
レイヤー機能までついた、高機能のお絵かきツール搭載！
自分の描いた妖怪を本編に登場させたり、
ミニストーリーをつくったり、
なんとシューティング・ゲームまでつくれるゾ。
もちろん、爆走ストーリーも健在！
ジャンル:デジタルアニメ+ペイントツール／標準価格:4,900円（税抜）
©1997 SILENCE／1997 ASMIK
株式会社アスミック ソフトウェア事業部　〒162 東京都新宿区揚場町1-21　Phone. 03-3235-5992　テレホン情報. 03-3235-5902
ASMIK

『ＦＦⅦ』の後だって、
ＰＳのＲＰＧは止まりま
せん！　大作期待作が目
白押しい！　さあ、次は
どれをプレイします？
GoGoRPG
レッツゴー
ＦＦタクティクス
テイルズ オブ デスティニー
サガ フロンティア
ＦＦⅣ
電撃ＰＳはＲＰＧの味方です

王女オヴェリア誘拐!!

◀教会で祈りを捧げる王女オヴェリアにゴルターナ兵が迫る!! 教会周辺も完全に包囲され、もはや逃れるスキは残されていない。

◀必死に応戦するラムザたち護衛隊の健闘も空しく、王女は連れ去られる。後の英雄のはずのディリータがなぜこんなことを…？

イヴァリース王女
オヴェリア・アストカーシャ

獅子戦争は、当時の王妃が〝王女誘拐事件〟の罪を被せられ、幽閉されたことに端を発する。この裁定に不服な王妃の実兄〝白獅子〟ラーグ公が挙兵、イヴァリース全土を巻き込む戦乱が始まるのだ。そして主人公ラムザは、この歴史的事件に直接立ち合うことになる。彼はアカデミー卒業後、王女護衛の任についていたのだ。王女を襲ったのは、黒獅子の紋章をつけたゴルターナ兵。その中には、ラムザの幼馴染みであるディリータの姿が!! ラーグ公配下のはずの彼がなぜ？ 物語は序盤から謎とともに、幕を開けていく。

FINAL FANTASY

ファイナル ファンタジー タクティ

 ©スクウェア

誘拐の実行犯

ディリータ・ハイラル

歴史的事件に巻き込まれる主人公

ラムザ・ベオルブ

獅子戦争はここから始まった…

TACTICS™

ィクス

『FF』シリーズに新たな流れを作る意欲作としてファンの注目を集める『FFT』。今回はストーリーの中心である獅子戦争の発端となった"オヴェリア王女誘拐事件"と主人公の関わり、そして気になるシステムの詳細を徹底紹介!! さらに、ゲームのおもしろさを倍増させる、新ジョブの存在も明らかになったぞ!!

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4DバトルRPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	5月下旬予定		

Status ステータス

キャラクターの性格・能力を決定づける数々のパラメータ

シリーズ初のバトルRPGということもあり、ユニークなアイデアが数多く投入されている『FFT』。キャラクターのパラメータも、これまでとは一味違うぞ!!

レベル、HP、MPなどに代表されるパラメータは、キャラクターの能力を表すお馴染みの要素。数値を見るだけで、そのキャラクターがどんな能力を持つのかが一目でわかる。ところが『FFT』では単に能力がわかるだけではない。新たな要素を付加することにより、キャラクター個々の性格や心理まで、しっかりと数値で表されているのだ。バトルでは身体能力だけでなく心の強さも重要になる!!

キャラクターの特徴を決定づける6つのパラメータ

直接的なパラメータを表す HP,MP,WT

もっとも基本的なパラメータとなるのはHP、MP、WTの3つ。HPとMPは、もはやRPGではお約束の存在なので、今更説明の必要もないだろう。WTは"ウェイトタイム"の略。これは『FFT』の大きな特徴の1つである、CTB(チャージタイムバトル)に関係した数値である。これまでにも何度か紹介してきたように、このゲームでは敵と味方がターンごとに順番に行動するのではなく、それぞれのキャラクターの持つ"WTG(ウェイトタイムゲージ)"が一杯になったものから行動するシステムが採用されている。つまりWTはキャラクターの待ち時間を表す数値というわけ。ちなみにHP、MP、WTは、キャラのジョブによって大きく変化していく。

キャラクターが守護される黄道12宮を示す 守護星座

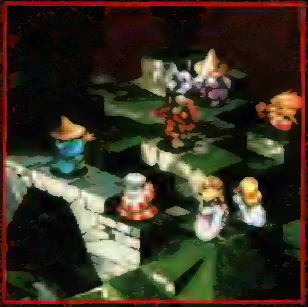
『FFT』の世界では、人々はすべて黄道12宮の守護を受けている。黄道12宮とは、獅子座、乙女座、双子座といった、星占いでお馴染みの星座のこと。この星座はキャラクター同士の相性に関係してくる。特に大きな影響を与えるのは戦闘時。相性の良し悪しによって、攻撃したときのダメージなどが変化するのだ。例えば、攻撃した相手が自分と相性のいい星座の場合は、通常よりもダメージが多くなり、逆に相性が悪いとダメージが減少してしまうといった具合である。ちなみに星座の相性の良し悪しは、キャラの性別によっても変化する。これは戦闘以外にもなにか影響があるかも……。

◀線が引かれている星座間がいい相性。攻撃時のダメージは大きくなる。

▶逆に相性が悪いと、攻撃ダメージは減少してしまう。

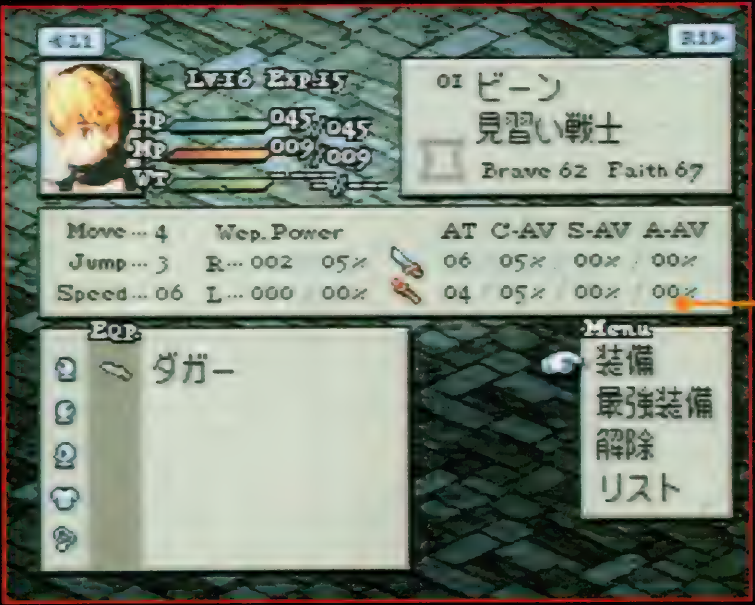
勇敢さを表す ブレイブポイント

キャラクターの"勇気"を表わす数値。これが高いほど勇気があり、低いと臆病ということになる。これも戦闘に大きく関わってくるパラメータである。例えばブレイブポイントが低くなると、勝手にフィールドの端の方へ逃走することも……。



信仰深さを表す フェイスポイント

キャラクターの"信仰心"を表す数値。この数値は、魔法の効果に大きな影響を与える。信仰心が高ければ回復魔法をかけられた際の回復量も多いが、攻撃魔法を喰らったときのダメージも高い。逆に低ければ魔法の効果も軽減される。



戦闘を直接左右する バトル関連パラメータ

MOVE
移動力を表わす数値。この値が高ければ高いほど、1回の行動で移動することができる距離が長くなる。

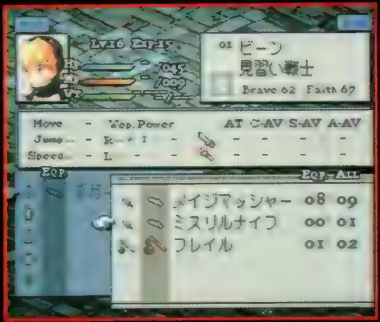
WEP POWER
現在手にしている武器の攻撃力と回避率を表わす。ちなみにLは左手武器、Rは右手武器の数値である。

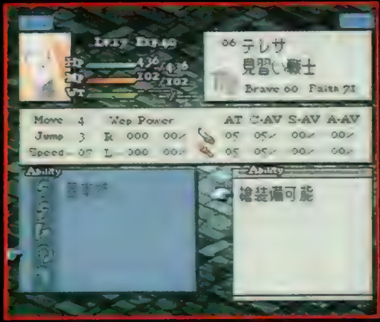
JUMP
水平に飛び越せる幅や、段差に対する昇降力、登坂力などを表わす。障害の多い地形で重要となる数値である。

AT
キャラクターの攻撃能力を示す数値。ちなみに上段が物理攻撃を表わし、下段が魔法攻撃を表わしている。

SPEED
素早さを表わす数値。この数値が高くなると、WTGが早く溜まるようになる。CTBではこの数値は特に重要だ。

AV
回避率。Cがキャラクター自身、Sは装備している盾、Aはアクセサリーを示す。AT同様に上が物理で下が魔法。





アイテム装備

『FFT』でアイテムの装備が可能なのは全部で5カ所。つまり剣や杖、弓といった武器や、盾などを装備する右手&左手、帽子や兜を装備する頭部、鎧や服などの防具を装備する胴体、そして様々な効果を持つアクセサリーの装備場所である。装備の方法はプレイヤーがそれぞれのアイテムを選ぶ以外に、理想的な組み合わせを自動的に選択してくれる、お馴染みの"最強装備"も存在する。

アビリティセット

前回紹介したように、『FFT』のアビリティは、コマンド系のアクション、敵の行動に対応するリアクション、キャラの能力を上昇させるサポート、そして移動に影響するムーブの4種に分類されている。これらを選択するのがアビリティセットである。ちなみにアクションは2種で、あとはすべて各1種ずつがセット可能となっている。

"4Dバトル RPG"と銘打たれた『FFT』の戦闘は、従来のシリーズとは一線を画するシミュレーション形式で展開する。この戦闘で注意しなければいけないのが、キャラクターの死。戦闘中にHPがゼロになると、どのキャラクターも戦闘不能状態になり、そこから運の悪いキャラクターは死んでしまうことも……。もちろん死んでしまったキャラクターは、この先には登場することはない。これによって、もしかすると歴史が……。

◀無謀な攻撃で味方を失うと、後半になって思わぬ苦戦を強いられる可能性もある。手塩にかけたキャラは大切に扱おう。

CHECK

パラメータは数あれど、実は簡単

守護星座の相性によるダメージの変化、フェイスポイントによる魔法の効果の違い、それに装備している盾、アクセサリー、そしてキャラ自身と、3種に分かれた回避率など、戦闘に影響する数値が実に細かく設定されている『FFT』。それだけに、一見すると複雑過ぎて初心者には馴染みにくいような印象を受ける人も多いかもしれない。しかし、そんな心配は必要ない。写真のように、戦闘時に攻撃対象となるターゲットを指定してやるだけで、すべてのパラメータを自動計算し、予想されるダメージと命中率が即座に表示されるシステムが採用されているのだ。

プレイヤーは煩わしい数値に惑わされることなく、純粋にバトルの戦略に集中できるってわけ。細かい配慮はさすがスクウェア!!

Job ジョブ

敵を勧誘する新ジョブ“話術士” 侍&モンクの魅惑のアビリティ

20種以上のジョブに400を超えるアビリティと いずれもシリーズ最大の規模を誇る『FFT』。それだけに、これまでにはなかったおもしろい要素が満載!!

いやな敵もたちまち味方に!

“話術士”(Talker)

算術士、陰陽士など、新たなジョブが続々と登場している『FFT』。そんな新ジョブの中でも、一際目立つ、魅力的なジョブの存在が明らかになったぞ!! その名は“話術士”。巧みな話術を駆使して、口先三寸だけで戦場を渡り歩くユニークなジョブである。戦闘時に敵を翻弄する弁舌の冴えもさることながら、見逃せないのはそのアビリティ。なんと話術士は“勧誘”というアビリティを用いて、敵のキャラクターを味方の軍に引き入れることができるのだ!! 手強い敵も自軍の戦力にできるとなれば、これほど頼もしいことはない。さすがに主役級の敵を“勧誘”するのは難しそうだが、場面によっては、純粋な戦闘系ジョブに勝る活躍が期待できそうだ。

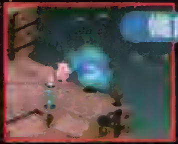
さらにうれしいのは、“勧誘”のアビリティが人間ばかりではなく、モンスターにも通用するという点。「FF」シリーズでは、モンスターしか使えない特殊な攻撃も数多い。従来はこれらの攻撃を一部“ラーニング”して真似してきたわけだが、今回は本家(?)の技がそのまま使えるのだ。またモンスターも、人間同様に経験を重ねレベルアップすることにより、技のバリエーションがドンドン増加する。最初は弱いモンスターでも、育てることによって思わぬ活躍をする、ということもあるかもしれない。様々なモンスターを“勧誘”することで、バトルの楽しさは間違いなく倍増する!!

▲“勧誘”のアビリティは「FF」に新たな楽しみを加えてくれる。

侍のアビリティ

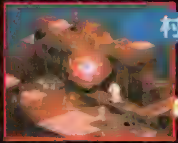
直接戦闘の能力においても屈指の力を誇る侍だが、今回はそれに加えて独自のコマンドアビリティも備えている。それが“刀魂放気”である。これは刀に込められた力を解放することで、魔法に近い効果を引き出す技。各々の技の名称に刀の名前がついていることからもわかる通り、技の効果は装備する刀によって変化する。新たな武器を得た侍は頼もしいぞ。

備前長船



▲効果範囲内の敵全員のMPにダメージ。

村雨



▲効果範囲内の味方全員のHPを回復する。

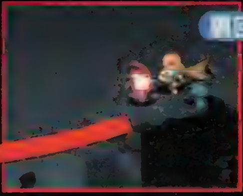
天のむら雲

▲ダメージを与え、素早さを下げる。

モンクのアビリティ

鍛え上げた己れの肉体を武器として戦う近接戦闘に強いジョブ、モンク。高い攻撃力もさることながら、“ためる”“チャクラ”“カウンター”など、独特の技を数多く駆使してきたことでも知られているジョブである。その伝統は今回も健在で、技を中心としたアクションアビリティが豊富に用意されている。その華麗な動きにも注目だ!!

裏回し拳

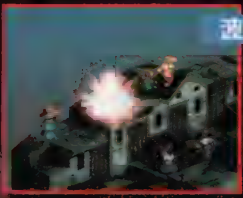


◀身体を回転させながら周囲の敵を手の甲で痛打する。

チャクラ

◀精神力によって気の流れを操り、HPとMPを回復。

波動撃



◀離れた相手に気功弾をぶつけてダメージを与える。

蘇生

◀気の力を送り込み、戦闘不能の味方1人を回復する。

Go Go RPG

ファイナルファンタジータクティクス

Monster モンスター

豊富なキャラパターンで味方を惑わせる奴!

今回は倒すべき敵というだけでなく、味方としてともに戦場で戦うこともあるモンスター。固有の技を持つモンスターを仲間にできれば、戦闘が有利になるぞ。

ボム

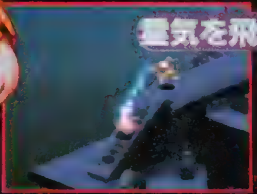
自らの身体を爆発させて周囲の敵に大ダメージを与える嫌なヤツ。でも、味方にすれば重宝する!?

自爆

◀敵のド真ん中で爆発させれば、戦いはかなり有利に。

グール

霊気を生み出して相手にぶつける基本攻撃に加え、相手のHPを吸収するといったアビリティも持つ。



霊気を飛ばす

◀霊気で相手を攻撃するグールの基本的な間接攻撃。

アーリマン

シリーズでも馴染み深い悪魔系のモンスター。相手を臆病にさせ逃亡させる"恐怖の視線"という能力を持つ。

恐怖の視線

◀相手のブレイブポイントを下げるユニークな技。

ゴブリン

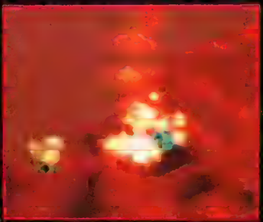
お馴染み"ゴブリンパンチ"を駆使する、序盤ではかなり鬱陶しいザコキャラ。今回はより強力な技も……。

ゴブリンパンチ

◀腕力にモノをいわせて、敵1体にダメージを与える。

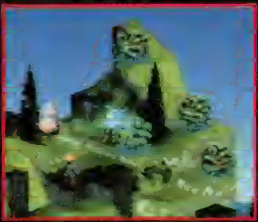
チョコボ

移動手段、召喚獣としても有名な旅のお供。クチバシ攻撃の"チョコアタック"や独自の魔法"チョコメテオ"などを使う。



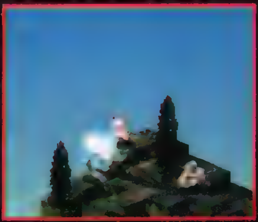
モルボル

相手の動きを停止する"ねとねと液"や、深刻なステータス障害を起こす"臭い息"などを使う嫌な奴。だが、味方になれば…。



ポーキー

「FFⅥ」ではステータス障害として登場したが、今回はモンスターに。その愛らしい姿とコミカルな動きで、アイドルキャラに!?



テイルズ オブ デスティニー

本格的な世界設定と独特の戦闘システムが魅力の『TOD』。なかなか全貌を見せてくれなかったが、今回新たにサブキャラクター（もちろんいのまたむつみ氏デザイン）が登場することが判明した。ナムコの社長も大注目という期待のRPGにじっくり迫る!!

テイルズ オブ デスティニー

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	97年予定		

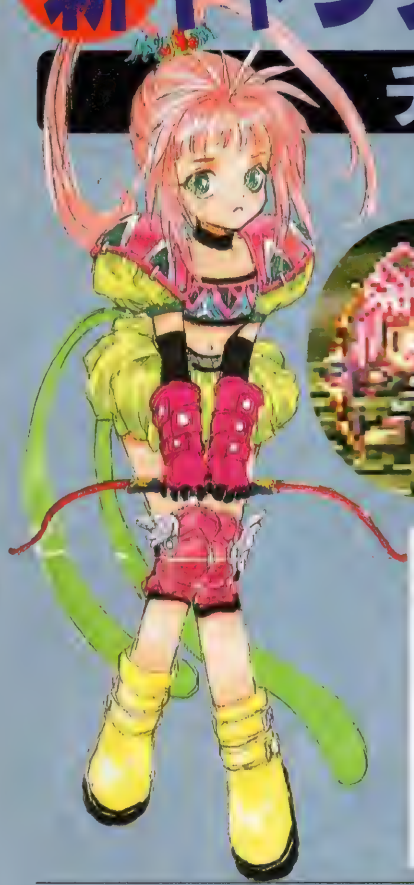
Ⓒいのまたむつみⓒ㈱ナムコ ※画面は開発中のものです。

新キャラクターも登場!!

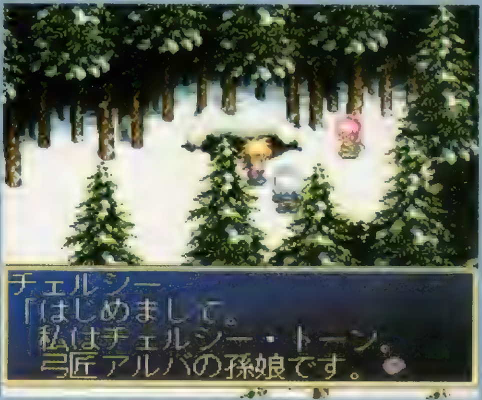
ここで紹介するのは、ソーディアンマスター以外のサブキャラクター。もちろん彼らはパーティの仲間として、スタンたちとともに戦ってくれるのだ。

チェルシー・トーン

弓使いの大ボケ少女



ウッドロウの師匠である弓匠アルバの孫娘。弓が得意だが、動物や樹木などの自然と対話する能力も身につけている。ロリーなフェイス（ちなみに14歳）のわりに大人びたことを言って周囲を驚かせるが、実はピントはずれの大ボケ少女である。極度の方向オンチでよく迷子になり、スタンたちと出会ったのも雪道で迷子になっていたときらしい。



▲チェルシー本人は迷子になったと思っていないらしい…。

▼１人だけ後ろを向くチェルシー。戦闘でも方向オンチ？

▲彼女のスリーサイズはＢ75、Ｗ53、Ｈ79。巨乳キャラが多い昨今のゲームキャラにしては、まぁこれもいいですよね（マリーはＢ94、おおっ）。

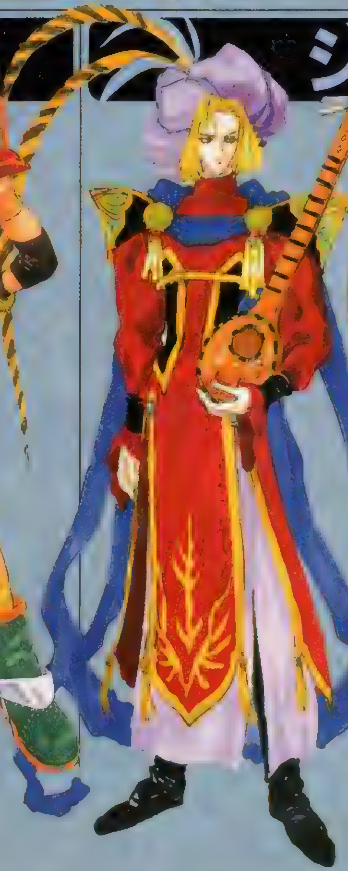
マリー・エージェント

記憶を失っているため、「エージェント」もあだ名にすぎない。無口でおとなしく脳天気な性格（ボーッとしてるのかな）だが、その恵まれたＢＯＤＹ（Ｂ94、Ｗ62、Ｈ90）から繰り出されるパワフルな斧技には定評がある。

記憶喪失の女戦士

ジョニー・シデン

パーティをサポートする吟遊詩人



貴族の血を引いているが、根っからのお調子者で、諸国を渡り歩いている。特殊効果のある「歌」でパーティのサポートを引き受ける。

RPGの華!戦闘は『TOD』の魅力!!

見た目はＳＦＣ版とな〜んにも変わっていないように見えるけど、実際はかなり変更点がある。たとえば今回紹介している特技（必殺技）は、主人公以外のキャラクターも使うことができたり、晶術（魔法）はソーディアンマスターしか使えない。でもＳＦＣ版にあった奥義や召喚術などは、形は変わる予定だが、しっかり継承され、さらに発展した戦闘システムとなっているのだ。

▲さまざまな技のアクションは見ていて楽しい。

▼ＳＦＣ版でなじみのある特技も引き続き登場。

◀敵キャラクターのコミカルなアクションも、戦闘の楽しみのひとつなのだ。

特技

ＳＦＣ版では、主人公しか特技が使えなかったが、ＰＳ版では基本的に全員が使えるようになった。この特技はソーディアンを持っていなくても使うことができ、装備した武器やキャラクター独自の技を覚えていく。複数のキャラが同じ技を覚えることもあるぞ。

◀▼回転を加えたすばやい突き攻撃により、生じた空気の渦を相手に向かって飛ばすウッドロウの風神剣。敵１体に対して有効な技だ。

▲▶細かい連続突きと最後の強力突きを繰り出し、傷口から流れる血しぶきで真紅の薔薇を咲かせるルーティの特技。相手を気絶させる効果もある。

敵モンスターにも個性的な技が!!

敵もさまざまな技を持っている。中でもゾンビは臓物を飛ばすモツボンバーという技で攻撃してくるのだ。

晶術

ソーディアンに埋め込まれたレンズが、使い手に魔法能力を与えるため、晶術はソーディアンを装備するキャラクターしか使えない。このソーディアンは人間と同じように経験値を蓄積することによって成長し、晶術もまたそれによって新たな術を会得していくと考えられる。

◀▲ＳＦＣ版にも登場したファイアーボール。小さな炎の玉を目標めがけてぶつける攻撃系晶術。炎系晶術の中では最も威力は小さいが、炎に弱い敵には有効だ。

▼ＨＰを回復させるファーストエイドは、ＳＦＣ版でもやたらとお世話になった術。回復系晶術の中では最も効果が弱いが、お手軽。

伝説の武器 ソーディアン

古代文明が生みだした意思ある剣。遥か昔に起こった天地戦争の時代に、最強の兵器として５本の剣が作り出されたが、戦争の終結とともにいずこかへと姿を消した。ソーディアンは、『TOD』の重要なキーワードとなっている。

ウッドロウとの出会いのシーンをちびっと公開!!

ストーリー関係の露出が少ないので、このセリフの入った画面はやはり新鮮に写ります。というわけで、スタンとウッドロウが、チェルシーの祖父アルバの山小屋で出会うシーンをおとどけしよう。

▲王位継承者の身でありながら、自由奔放な旅をしているウッドロウ。「わけあって…」の「わけ」とは？

◀スタンはある理由で気絶していたところを、ウッドロウ（名乗るまでは名前がわからない）に助けられる。

▼ウッドロウは弓を得意としているが、槍術もこなすことができる。左ページで紹介した風神剣も槍で繰り出す特技のひとつ。

突撃『TOD』質問箱

教えて、吉積さん!

まだまだ謎の多い『TOD』について、SFC版から広報を担当している吉積氏に質問をぶつけてみたぞ。

Q 発売予定はいつ頃になるのでしょうか。メド的なものでも結構ですから教えてください。

A 具体的な発売日・時期に関しては、はっきり言ってまったく未定です。ただ、少なくとも今世紀中には間違いなく出る…といいな～と思います。で、もうちょっと欲を言わせてもらえば97年中には出したいと思っています。そういう希望的な見方を踏まえて公式発表としては「97年発売予定」となっている訳です。それくらい、わからないんですよ。

Q 主人公以外のキャラも特技が使えるようですが、攻撃の入力はどんなシステムになるのでしょうか？

A 基本的に主人公・スタン以外はCOMキャラということになります。しかし、前作『テイルズ オブ ファンタジア』（以下『TOP』）もそうでしたが、それぞれのキャラクター毎に行動は指定できます。しかも、なんと『TOD』では『TOP』から進化してより細かい指定ができるようになる予定です。詳しいことは今はまだ言えませんが。

Q ソーディアンを装備しない場合、魔法キャラも直接攻撃しかできないということですか？

A 「晶術」と「特殊技能（特技）」というくくりは別ですので、ソーディアンを装備していない場合でも、間接攻撃系の特技を身に付けていれば使えます。

Q 『TOP』ではダンジョン内の謎解きや仕掛けが、難しめだったのですが、『TOD』では？

A 「いいかげんにしろ！　わかんねえじゃねえか！」というお問い合わせをいまだに頂いております。確かに『TOP』の謎はホネのあるものが多かったようでしたが、ユーザーの皆様からのお誉めの言葉もたくさん頂いております。ということで、難易度はやや、やさし目にするかもしれませんが、快い知的疲労を感じる程度のものは取り入れようと思っています。

Q 『TOD』にもサブゲーム（『ラリーX』のBGMを使ったアレのようなもの）は入りますか？

A サブゲームに関しては『TOP』開発に着手するに当たって、私・吉積が直々に開発担当者にお願い致しました。「入れてくんなきゃヤダヤダヤダ。」とかいって（笑）。だから多分入ります。あんまりいやになんない程度に。

Q 声優さんは総勢何名ぐらいなのでしょうか？　また、声が入るのは、戦闘シーンだけですか？

A 今のところ、7～8人の予定です。声が入るのは基本的には戦闘シーンですが、その他のところにも入れられるか検討中です。

Q 『TOD』のウリはズバリ言って何なのでしょうか。今更な質問ですが、吉積さんのお考えは？

A いつも表明している形としては、「E－LMB（エンハンスト－リニアモーションバトル）システムによる『戦闘作業』からの脱却」や「グローバル・スフィア・マップや戦闘背景の増加に見られる、PSのハードパワーの活用」などをウリにしています。ただ私個人としては、RPGのもっと根本的なところ、ストーリーとか、成長システムとか、コレクションの楽しみだとか、そういう部分に強みを持った骨太なタイトルになるような予感がしています。

■吉積信氏のプロフィール

精鋭揃いのナムコ・コンシューマー広報部隊の中でも、卓越したセンスを有する人。イラストもうまいし、当然ゲームはすごくうまい（はず）。

注目の発売日は7/11に決定!!

サガ フロンティア

ついに『サガF』の発売日が決定した。そのXデーは7月11日。『FFⅣ』や『FFT』も控えたスクウェアの魅力的なラインナップの中でも、ひときわ期待の高いRPG『サガF』。今回はメインキャラの中でもとくに異彩を放つメカの主人公・T260Gを特集。彼の失った記憶とはいったい何なのか注目してみよう?

サガ フロンティア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月11日		

タイムとの出会い

スクラップの町で…

ボロからの旅立ち

メイン キャラクター コレクション 第3弾

クズ鉄から発掘された魅力的なロボット

クズ鉄の中から掘り出された1体のメカの壊れたコア(CPUのようなもの)。そのコアを、あり合わせのガラクタと一緒に組み立てたメカがT260Gだ。彼は失った記憶を思い出すため旅立つ。

©スクウェア イラストレーション/小林智美

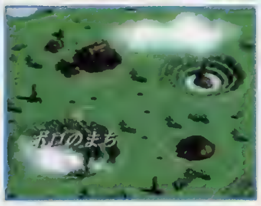
T260Gは自らの任務を解明するため旅立つ…

REGION●リージョン　ボロ

クレーターのような大きくくぼんだ場所が点在するリージョン「ボロ」。ここに住む人たちは、クレーターから掘り出したクズ鉄やガラクタなどを売って生計をたてていた。そんなたくましく生きる人たちとT260Gとの関係が序盤の物語のキーとなっているのだ。

ボロのまち
クレーター上を広く利用するため、巨樹に通路のついた特徴的な建物が立ち並んでいる。

ボロの闘技場
ガラクタで作ったメカ同士を闘わせる闘技場。ボロの住人にとって、わずかな楽しみの場。

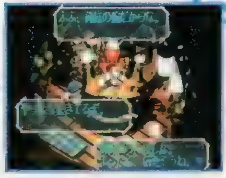


◀いたるところにクレーターが点在している。

◀T260Gのコアが埋まっていたクレーター。ここには何があるのか？

KEY CHARACTER●キーキャラクター

■T260に関わる人々



▶T260Gを組み立てたタコおじさん。

やんちゃな少年タイムは、T260Gのコアを掘り出して以来、彼に友情の念を抱き、T260Gに人間界のさまざまなことを教える重要なキャラクターだ。他にもタイムの姉ローズ、ボロの利権を狙う悪徳クズ鉄商・カバレロやその手下、そしてゲンも登場する。さらに、どこで出会うかは不明だが、天才メカ技術者のレオナルドもまたT260G編を進めていく上では重要な存在として位置づけられている。

ローズ
タイムと二人で暮らすしっかり者のお姉さん。

タイム
ローズの弟。T260Gのコアを掘り出した元気でやさしい男の子。

レオナルド
天才的なメカ技術者。T260Gに興味を持ち、彼の研究を進める。

BATTLE●バトル

■メカならではの特殊な攻撃方法

メカであるT260Gは、重火器などのパーツを装備することによって、攻撃力をパワーアップさせていく。重火器の中には、出力を変えることで、攻撃方法を変化させるものもある。たとえばハンドブラスターという重火器もその1つで、出力の加減をすることでパラライザーやブラスターソードなど、攻撃方法を変えられるのだ。

▶ハンドブラスターを標準的に使用すれば、レーザーブラスターに。
▼ハンドブラスターの出力を押さえると、パラライザーになる。

Go Go RPG

サガ フロンティア

3月21日発売決定！　新情報大公開！

⬅こんなコトにならないために…

今回の『ＦＦⅣ』移植情報は、ゲームのプレイをより快適にしてくれること間違いなし！　というＰＳ版ならではの新機能と、新たに入手したキャラクターたちの画面公開の２本立て豪華版だ！

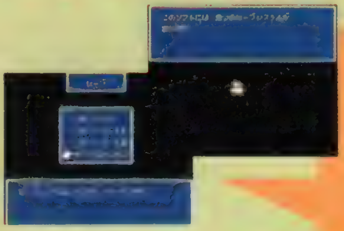
ファイナルファンタジーⅣ
FINAL FANTASY IV™

NEW SYSTEM 新システム編

ファイナルファンタジーⅣ

ジャンル	RPG	価格	¥4,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(２ブロック) ２人同時プレイ可
発売日	３月21日		

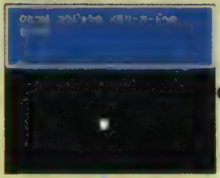
スクウェア初！　新セーブシステム徹底検証!!



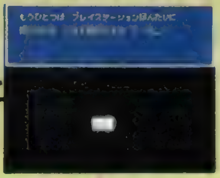
実はこのPS版「FFⅣ」には……

「ＦＦⅦ」では、驚くべきアクセスの早さを実現したスクウェアだったが、この『ＦＦⅣ』では「ＦＦⅦ」とはまた違った「メモファイル」と「ソフトリセット」という独自の方式を採用してデータ読み込みの待ち時間を短くしている。ここではＰＳ版「ＦＦⅣ」を快適にプレイするための、この２つの新システムについて徹底的に紹介するぞ！

通常『セーブ』と『メモファイル』の2種類の記録方式があります



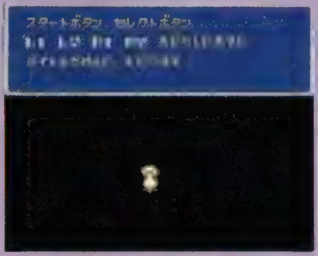
と



『メモ』のデータは電源をきる・リセットボタンを押すと…

消えます！

でも…
ソフトリセットなら大丈夫

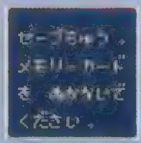


◀おなじみチョコボの説明コーナー。

ソフトリセットは、PS本体の電源をきったり、リセットボタンを押したりしなくてもタイトル画面に戻る事のできる機能。再起動に時間がかからないのが特徴。

ソフトリセットは L1＋L2＋R1＋R2＋ⓢ＋ⓢ

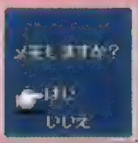
通常セーブは……



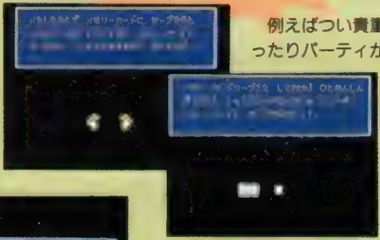
今までのソフトと同じ、メモリーカードへの記録。

▼通常セーブならデータの上書き確認がある

メモファイルは…



リセットボタンを押す、電源をきると消える。



例えばつい貴重なアイテムを使ってしまったりパーティが全滅したときなど、ソフトリセットなら普通にセーブデータを読みにいくよりも早く再開が可能なのだ。

メモ効果早見表

一度でも「メモ」を残しておけばリセットボタンを押したり、電源をきらないかぎり待ち時間なしで最新のデータがロード可能だ。

ケース1（ゲーム途中に電源をきったり、リセットボタンを押した場合）

電源ON → メモ → セーブ → 電源OFF、リセット

結果　通常のゲーム再開の為、メモリーカードよりロードします
（セーブデータを呼び出す必要があるためメモリーカードにアクセス）

ケース2（ゲーム途中にソフトリセットをした場合）

電源ON → セーブ → セーブ → ソフトリセット

結果　メモファイルに記録を残していないため、ケース１の結果と同じになります
（セーブデータを呼び出す必要があるためメモリーカードにアクセス）

ケース3（ゲーム途中にソフトリセットをした場合）

電源ON → メモ → セーブ → ソフトリセット

結果　メモファイルの選択から最後に残したデータを瞬時に呼び出せます
（メモリーカードにアクセスなしで記録をＰＳ本体より呼び出せる）

ケース4（ゲーム途中にソフトリセットをした場合）

電源ON → メモ → メモ → ソフトリセット

結果　メモファイルを選択した場合、最後に残したメモのデータを瞬時に呼び出せます
＊ただし、メモリーカードをロードし再度メモまたはセーブしますとメモの記憶は自動更新されてしまいます

CHARACTER編 キャラクターDATA

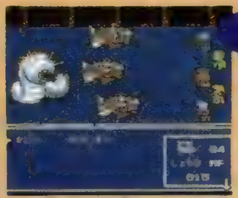
パーティメンバーの入れ替わりの激しさも『FF』シリーズの伝統の1つ。前回紹介した、セシルたち主役クラスに続いて、今回も負けず劣らず個性的なキャラたちを、ゲーム画面と一緒に紹介。エンディングムービーだけでしか見れない3Dポリゴンキャラもお見逃しなく！

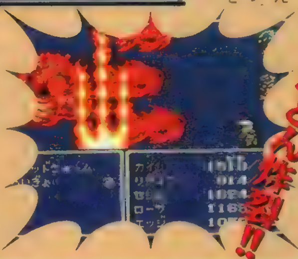
情熱家の二刀流忍者エッジ

▶モンスター化した両親との戦闘。激しく葛藤するエッジの心。

ぬすむ
▶戦闘中に盗む手クセの悪さは、忍者というよりほとんど盗賊!?

なげる
▶「なげる」は特大ダメージを期待でき、ボス戦に有効だ。


忍術
◀▼忍者といえばやっぱりコレ。いくつもの術を覚えていくぞ。


かとん炸裂!!

代々忍術の秘伝を継承しているエブラーナ王族の王子。両親と一族の仇とゴルベーザを激しく憎む。その直情的な言動とは裏腹に、シリアスな人間の多いパーティの中では、明るいムードメーカーとして一役買っている。

才能に恵まれた魔道士見習いの双子

つよがる
▲魔法の威力がアップする、負けず嫌いのパロムらしい特殊技。

魔道士の村、ミシディアの見習い魔道士。黒魔法の才能があるが、口が悪く生意気で、典型的な悪ガキタイプである。

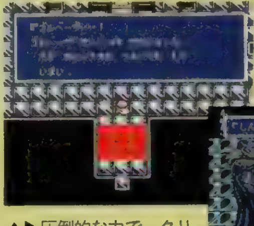
白魔法の才能を持ち、双子の弟であるパロムとは対象的なしっかり者のお姉さん。2人の掛け合い漫才も見モノだ。どうやら、姉弟の実権はパロムが握っているらしい。

うそなき
▲モンスターの前でうそ泣きなんて、実は結構、肝が据わってたりして？

▲「うそなき」が成功するとモンスターたちは慌てて動きを止めるぞ。

ENEMY編 敵キャラDATA

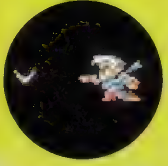
漆黒の鎧に身を包み、世界征服を目論むゴルベーザ。手段を選ばない冷酷なやり方は世界を恐怖に陥れるが、彼もまたクリスタルに魅入られた犠牲者の1人かもしれない……。

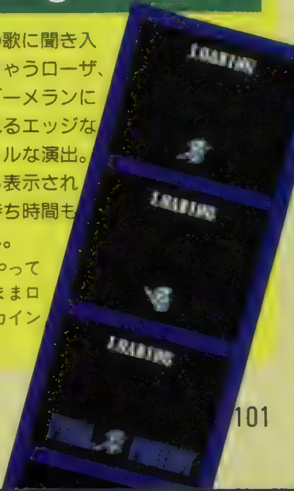


▲▶圧倒的な力で、クリスタルを奪い去っていくゴルベーザ。セシルたちに、なす術はないのか!?

オマケ チビキャラも個性豊かな Loading Time♥

自分の歌に聞き入って寝ちゃうローザ、投げたブーメランにどつかれるエッジなどコミカルな演出。これなら表示されるなら待ち時間も楽しいネ。


▶左からやってきてそのままロゴになるカイン



©1991／1997 スクウェア イラストレーション／天野喜孝
※画面はすべて開発中のものです。

Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
知らなければよかった、と思わないでください
これは、確実にあなたと
背中合わせに存在する世界なのだから。
見なければよかった、と思わないでください
すべての出来事は、必ずあなたへと繋がっているのだから。
1997年、アジアはさらにディープになる。
あなたはもう、
クーロンの深みにはまっているかもしれない
KOWLOON'S GATE
超三次元迷宮遊戯
クーロンズ・ゲート
2月28日発売
4枚組7,800円(税抜)
初回生産限定版:特製ケースに108P豪華ブックレット封入
http://www.nm.sme.co.jp/kowloonet/
「クーロンズ・ゲート サウンドトラック」配島邦明 4月21日発売予定 2,854円(税込)
クーロンズ・ゲート発売記念キャンペーン「7.1香港返還」体験ツアー、ペアーでご招待!
問題 超三次元迷宮遊戯「クー○ンズ・ゲート」左の○に当てはまる言葉をお答えください。 賞品 特賞:香港返還4泊5日の旅('97年6月28日成田発)1組2名様 九龍賞:「クーロンズ・ゲート」特製スカジャン 50名様 ネット賞:「クーロンズ・ゲート」特製テレホンカード 100名様 応募方法 官製ハガキに、クイズの答、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、〒150 東京都渋谷区渋谷1-11-12渋谷諸戸ビル3F (株)ソニー・ミュージックエンタテインメント「クーロンズ・ゲート発売記念キャンペーン」DPS係宛にご応募ください。締切は'97年4月30日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
※特賞の場合、航空券及び宿泊費以外の費用・税金等は当選者ご自身のご負担となります。また権利の譲渡、換金はできませんのでご了承ください。

入口は
どこにでも
ある。
PlayStation

namco
PlayStation
シリーズ100万枚達成!!
namco museum
グランドフィナーレ
ミュージアムシリーズもいよいよ大詰め。
フィナーレを飾る「5」では、一九八五～八九年の5作を上演。
ミニアトラクションも楽しいゲームルーム。
名宝秘宝が陳列されたギャラリー。
特設された魅惑のオペラハウス。
これでいよいよフィナーレを迎えますが、
来場者の方々の熱いカーテンコール、お待ちしております。
INDEX
METRO-CROSS
BARADUKE
DRAGON SPIRIT
PAC-MANIA
THE LEGEND OF "VALKYRIE"
ナムコ
ビデオゲームの
集大成
VOL.1
VOL.2
VOL.3
VOL.4
VOL.5
ナムコミュージアムシリーズ・好評発売中／5,800円（税別）
「ナムコミュージアムVOL.5」
本日発売!!
5,800円（税別）
「遊び」をクリエイトする株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
©NAMCO LTD ☎03-3756-7651
※ナムコワンダーページ※URL http:// www.namco.co.jp/
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

**ナムコ
ミュージアムVOL.5**

**九龍風水傳
クーロンズゲート**

トゥームレイダース

**プリンセスメーカー
ゆめみる妖精**

ナムコミュージアムVOL.5

クリアするため、というより、データノートを充実させるための攻略を重視。各ゲームの隠しデータを一挙に公開するぞ。

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月28日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ブラックワルキューレ。ＰＣＥ版に登場したんだけど、実はアーケード版開発時にボツになったキャラクター。富士宏先生のイラストを見ると、黒髪で目元がキリリとした女戦士といった感じです。で、私は思うのです。ブラックワルキューレはもちろん、アーケード版でボツった要素（ＰＣＥ版のイベントがそれらしい）を完璧に収録した作品、映画でいえば完全版というやつを作ってほしいと。企画のコアクマンさんと女神様による神がかりのディレクターズカット版（？）もいいな。　（サビーヌ）

ワルキューレがPSに降り立つ!!
ワルキューレの伝説

データノート評価

A	女神の錫杖	1コイン全面クリア
B	ワルキューレの剣	全面クリア[コンティニューOK]
C	サンドラの槍	6面クリア[コンティニューOK]
D	ズールのお金	3面クリア[コンティニューOK]
E	サンドラの足の裏	デフォルト

全8ラウンドのポイントをまるごと完璧総チェック！

ラウンド1　サンドランド

ここで重要なのは、光の剣と分身の魔法をもらうこと。どちらも序盤にある家に入ればもらえるぞ。その他は、落っこちないとか、つぶされないとかあるけど、剣の直接攻撃は強いということを知っておこう。

◀最後に実体化した奴を倒すと、他のデーモンも一掃。

▶ボスがいる時計台の裏には、武器が隠されている。取っておくといいかも。

ちなみに……

◀攻撃ボタンを押したまま、キーを回転させると、ワルキューレがクルクル。それだけ。

ラウンド2　炎の大地

最初にある分岐地点では、けわしい道に武器があるのでこちらがお得。そのあと、少年が倒れている場所の上にはサイクロンの魔法をくれるオババがいるので、必ず入手しよう。そしてその場所から斜めにジャンプすると、近道できるので覚えておこう。最後のポストレントは3体いるが、どれを倒すかはお好みで。

ポストレントのお宝

左	1750G
実	3方向ショット&1750G
右	魔法の本・素&1750G

◀ハートを1／2消費するかわりに、近道ができるのだ。

▶シーザスがいる場所に復活する。最短時間クリアを目指すなら、迷わずジャンプだ。

ラウンド3　マグマの洞窟

壊せる壁が何カ所かあるが、そのひとつにビッグの魔法をくれる部屋があるので必ず入手しておくこと。

永遠の剣

永遠の剣は、その名のとおり永遠に使える武器（光の剣と同効果）。これはスタート後、まっすぐ上に進んだところの隠し部屋で入手できる。武器がなくなったときに便利だぞ。

◀スタートしたら、そのまま上に進もう。壁を壊して隠し部屋へ。

▶この剣は武器のストックがなくなったときに使うことになる。最終面あたりで使うかも。

壁ぎわを進もう

壁から炎が突き出すところでは、壁ぎわを進んでいこう。この炎の根元には当たり判定がないのだ。ホノーリアン（赤）がいる場合は、ある程度歩いて敵を集めてから、サイクロンで一掃しよう。剣で攻撃すると向きを変えるときに落ちてしまうぞ。

◀ジャンプで足場を渡るより簡単。絶対コレ。決まりです。

コアクマン〜隠し部屋

コアクマンを助けて金袋を回収したら、右の道を進もう。通路の落とし穴は、地面がデコボコしてるところを踏むようにジャンプしていけばいい。ゴブリンを倒して壁を壊せば、隠し部屋に入れるぞ。

①お礼のお金を忘れずに
②ジャンプしながら進もう
③壁が壊せる

BOSS　マグマドクサス

ボスの拡散弾に注意して、ビッグの魔法で巨大化し、ジャンプしながら武器を連射しよう。ボスを倒したあとの宝箱の中身は、両方とも500G。2つとも回収できればベストだ。

▲炎を吐いてくるので、真正面は危険。少し横にずれた位置なら大丈夫だ。

 ©㈱ナムコ

ラウンド4 黄金の城跡

［ここでは最短ルートでのポイントを紹介していこう。タイムオーバーになりやすいので、寄り道しないように。］

ロボティアンは無視？

なぞなぞ怪人のあとに登場するロボティアンは、ムリに戦う必要がない。なにしろ硬いので、相手をすると思わぬ足止めになるぞ。

▲なぞなぞ怪人直後の、上から歩いてくるロボティアンは、通路の端を通ると素通りできる。

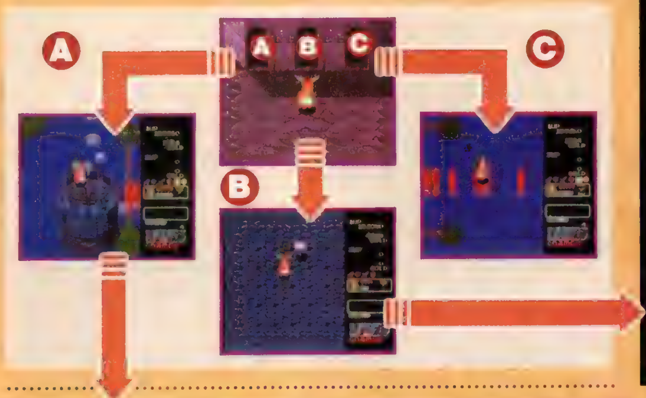
◀右から来る奴らは、体を壊せばこれまた素通りできる。立ち止まるとレーザーに狙われるので、歩きながら攻撃しよう。

スプーンジャンプ

なぞなぞ怪人のあとの分岐地点から右へ（左で紹介したようにロボティアンを回避すればラクだぞ）進むとスプーン①がある。ここではジャンプする前にビッグの魔法で巨大化しておこう。着地したあとのカオックスは、とてつもなく硬いので、ビッグで倒した方が無難なのだ。このあとは道なりに上のほうへ進むと、ズールの店→飛び石→ダダッタ（モーニングスターを振り回す奴）→カオックスと続き、扉がある場所にやってくる。この扉の奥のスプーン②から、シーザスのところへジャンプしよう。

3つの入り口

シーザスを倒して右に進むと、3つの入り口がある塔にやってくる。ここはまず中央のBに入り、牢屋のイベント（右で紹介しているポイントを参照）をこなしてから、Aに入ろう。AとCはどちらに入ってもすべり台に進めるが、Cのルートは足場が悪く危険なので、Aに入ったほうがいい。なお、AかCに入ると、もう後戻りできないので注意。



重要ポイント 3つの牢屋

ズールの店の左には宝箱があり、カギが入手できる。このカギでまず中央の牢屋に入ってアイテムを取り、次に左の牢屋にいるランダから手紙を受け取ろう。この手紙は魔法取得に関係するので、必ず預かっておくこと。右の牢屋では、たつまきの魔法が入手できるぞ。

◀ふしぎなドレスを買うと、1／2の確率でハートと魔法が1個ずつ回復する。運まかせだけど、赤いワルキューレは見れます。

▶このカギは、中央と左の牢屋を開ける効果があり、ランダの手紙と引き替えになる。カギを取るときは、ゴブリンに注意。

牢屋を開ける順番

すべり台

ここまでくれば、もうボスは目前だ。ジャンプで足場を渡ると、すべり台がある。ここでは、降りる前にビッグの魔法で巨大化し、落ちているときは左右どちらかのキーを押しておくこと。まともに落ちると、毒の池にポチャリだぞ。

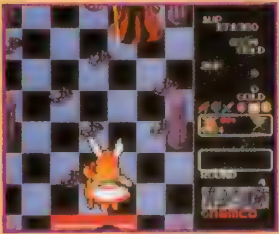
◀Aの入り口から来ると、足場が広いので簡単に渡れるのだ。

▼落下中は✚キーを左右どちらかに入れて、毒の池をよけること。ビッグの魔法もそうだけど次の展開を考えて準備しておくことが大切だ。

▲着地地点には敵がウヨウヨいるので、あらかじめ巨大化しておこう。着地してからでは、敵の突撃を受けることがあるので危険なのだ。

BOSS エレキマン

ボスの部屋に入ると、舞踏会が開かれている。ここで大切なのは、上に進みすぎてスクロールさせすぎないことだ。ボスの前の階段状の床が見えたあたりで、スクロールを止めないと、下の絨毯が消えてしまうのだ。この絨毯はエレキマンの電撃を回避できる安全な場所。戦闘に入ったら、絨毯のところまで戻り、ビッグの魔法でダメージを与えよう。



▲ここでビッグの魔法が使えるだけのMP（2）が残っていないとツライぞ。

▲このあたりでエレキマンのセリフが入る。速攻で絨毯のところへ戻ろう。

▶床の電撃に対し、絨毯の上は安全地帯。ここでジャンプするだけで倒せるぞ。

ラウンド5　さいはての村

［黄金の城跡で預かったランダの手紙は、ここでカメレオンの魔法と引き替えることになる。］

宝箱～おばばの家

ラウンドの途中でBGMが変わり、暗い森の中へ入ると左の方に宝箱が並んでいる。ここにはハートや魔法の本があるぞ。そして山ぞいに進み（敵が出現しないのでラク）、木と山の隙間を通ると、ここから敵の猛攻が始まる。ビッグでジャンプしながら、強引に右の方へ進んでいこう。ここに出現する雲は、爆弾かビッグでなければ倒せないのだ。右にいるトレントから魔法の素を回収して、おばばの家へ急ごう。

◀敵が隠れているので注意して取ろう。

▶通れないように見えるけど、実は通れる。

▲雲は追いかけてくるので、ビッグを使って早めに倒そう。なるべく1回のビッグで、右のトレントの場所まで行ければ、MPが節約できるぞ。

BOSS アイスブロッカー

通路のアイスブロックをよけて、少し広い場所に出たらビッグ。あえてボスが見える場所までスクロールさせる必要はない。

◀写真の位置でビッグを使おう。速攻で倒せれば、次の面（氷の洞窟）の最初までビッグの効果が続くのでラクになるぞ。

ラウンド6　氷の洞窟

［いきなり敵の猛攻があるので、なるべく前の面のボスをビッグで倒し、巨大化の状態でスタートしよう。］

隠し部屋　1

ハートとMPが少ない状態なら、ぜひとも探したいのがココ。ハートと魔法の本があり、しかも武器まである非常にお得な隠し部屋なのだ。この場所の前には、トンガリが往復運動をしているので、これ（超硬いけど）を倒してから、壁を壊そう。

◀剣をトンガリに当てるように攻撃しよう。超連射で動きを止めて倒せ。

▶武器・アイテムは6つまでしか持てないので、空きを作っておこう。

隠し部屋　2

電気レーザーを発する敵と、ロボティアン（金）が登場する狭い通路。その先の壁を壊すと、武器をくれる隠し部屋がある。でも武器・アイテムのストックに空きがなければ、来る必要はない。電気レーザーの敵が追ってきた場合の回避に使えるけどね。

◀ハートや魔法の本を取りまくると、ストックの空きがないかも。

▶もらえる武器は、3方向ショット。最終面のためにも欲しいところ。

アイスブロック&ホノーリアン（青）を回避

下の写真を見てほしい。扉を開けると、いきなりアイスブロックが突っ込んでくる場所がある。ここはアイスブロックとホノーリアンの中でもしつこい青タイプが同時に襲ってくる最難関地帯。でも簡単にクリアできる方法を紹介するぞ。扉を開けて部屋に入ったらすぐ、左下にジャンプしてアイスブロックをかわし、そのまま壁ぞいに歩いていこう。ホノーリアン（青）がワラワラと寄ってきたりアイスブロックがはね返ったりする（なぜか当たらない）けど、絶対に立ち止まらず宝箱が見える場所まで進み、サイクロンで一掃。ね、簡単でしょ。

◀すぐジャンプしないと、アイスブロックと激突してしまうぞ。

▲歩いている限り、アイスブロックにはなぜか当たらない。恐がらずに。

▲このあたりでサイクロン。宝箱には砂時計が入っているぞ。

通路でのアイスブロックのよけ方

ボス直前の狭い通路では、アイスブロックが突っ込んでくる。ここはショットを撃ちながら進み、ブロックが止まったら攻撃ボタンを押しっぱなしにしよう。魔法選択時の無敵を利用するのだ。ブロックが通り過ぎたら、前に進む。なお通路に入る前に、魔法をキャンセルできる白い表示に合わせておくと、ボタンを離したときに使わずにすむぞ。

◀この白い表示にしておかないと、ボタンを離したときに魔法を使ってしまうので注意しよう。

BOSS スノーバード

部屋の左右にある台に乗り、たつまきの魔法を使おう。スノーバードは空中を飛んでいるので、この台の上からでなければ、届かないのだ。ビッグでも倒すことができるぞ。

▶速攻で台の上に乗らないと、スノーバードが襲ってくるぞ。

▲飛行中は制御しにくいので、うまくコントロールしないとまったくダメージを与えられないことになったりするかも。

ラウンド7 北の大地

［狭い足場をジャンプで渡るテクニックが必要。ここでジャンプテクを磨かないと、最終面で苦労するハメに。］

サイクロンで一掃

足場が悪いうえにカオックスが突撃してくるので、ここはサイクロンで敵を一掃したほうがいいぞ。

◀こんなところでは、普通に攻撃するよりサイクロンで一気に。

空飛ぶ魔法

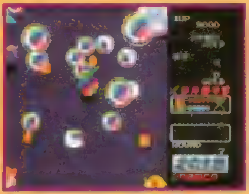
右側には空飛ぶ魔法をくれるオババがいる。MPを回復させるためにも行きたいところだけど、ムズイ。

◀魔法そのものはいらないけど、ここにくるのはMP回復のため。

2つの試練がプレイヤーを待つ

体力の試練

耐久力の高い敵が出てくるので、カメレオンの魔法で弱い敵に変えよう。クリアすると、ハートの最大値が2つ増え、2つ分回復する。



◀1コインクリア、最短クリアを目指すならこっち。

知力の試練

パズルをひとつ解くごとに、魔法の素と魔法の最大値が半分ずつ（最後のパズルのみ1つずつ）増え、増えた分が回復する。

◀時間制限がある。パズルが解けなかったらキビシイ。

ラウンド8 地球内部

［「敵と戦わずにすむなら、回避しよう」を合い言葉に攻略しています。弱気だなんて、言わないでね、お願い。］

デーモン(青)を出現させない

スタート直後の食虫食物のあと、対岸にタロスがいる。このタロスを飛び石の上から倒して渡ったら、すぐ左へと進もう。デーモン（青）が出現しないぞ。

▼渡ったら左へ。上にスクロールさせてしまうと、デーモン（青）と戦うハメになる。

▲対岸に渡る前に、タロスを倒しておこう。ショットが届かなければ、飛び石の上から。

ムダな戦いはしない

ここは左のポイントで紹介した場所から続いている。対岸に渡ったら、敵を無視して岸辺ぞいに上へ歩こう。そして写真の位置でサイクロン一発。

▶手前のほうが、ジャンプのタイミングが合いやすく渡りやすい。

▶敵の相手をしないで上の方へ歩いていこう。立ち止まらないように。

◀ここでサイクロンをドン!! このあとは船の上を渡っていこう。

魔法を惜しまず使おう

後半は耐久力の高い敵が続々と登場する。武器のみで戦うにはツライので、ビッグでガンガン進もう。

▲トレントから魔法の素を回収しながら進んでいこう

◀特大ゴブリンが登場する難関地帯。爆弾の爆風もデカイので注意。

最後の難関・飛び石地帯

カムーズのもとへと向かう最後の飛び石地帯。落ちればやり直しなので、正確なジャンプテクが必須だ。飛び石の最後に登場するゴブリンは、魔法選択時の無敵を使って槍を回避しよう。

フライドリルの倒し方

◀1個目の飛び石に乗って、少し待つとフライドリルがワサワサと飛んでくる。羽の音を聞き逃すな。

▶いったん岸に戻って攻撃しよう。1回目は左から、2回目は右から飛んでくるので覚えておこう。

▶無敵で槍を回避してからサイクロンで倒そう。

BOSS カムーズ

すんません、最終ボスのカムーズでさえ、回避作戦で行かしてもらいます。それはズバリ「ビッグで逃げ回れ!!」。2～3回目のビッグを使っているときに、カムーズは画面外で人知れず倒れていることでしょう。

◀逃げ回るワルキューレ。でもいいんです、勝てば。ちなみにカムーズを倒したときにサンドラがビッグだと、エンディングでビッグサンドラが見れます。

エンディングに精霊を出す条件

クリアすると、エンディングに精霊が出現する。この4人の精霊にはそれぞれ出現条件が決まっていて、4人とも出現させるにはかなりのテクニックが必要となる。2人プレイの場合は、条件に関係なく女神様が登場するぞ。

【風の精霊】 得点が22万点以上。2人プレイは、1P、2Pの合計。	【光の精霊】 お金が7000G以上。2人プレイは、どちらかが持っていればいい。
【地の精霊】 ハートの残数が4つ以上。2人プレイは、1P、2Pの合計。	【水の精霊】 空飛ぶ魔法以外の魔法を所持。2人プレイは、1P、2Pの合計。

●1Pプレイ

◀1Pプレイだと、精霊を4人出してもなにかさびしい画面。

●2Pプレイ

◀やっぱりエンディングにはサンドラがいないとね。女神様も登場するし。

走らなければ死ぬ運命…潔い!!
メトロクロス

データノート評価	
A	傷だらけのランナー…………1コイン全面クリア
B	捻挫のランナー…………全面クリア[コンティニューOK]
C	骨折のランナー………24面クリア[コンティニューOK]
D	複雑骨折のランナー…12面クリア[コンティニューOK]
E	入院…………………………デフォルト

最終ラウンドまで走り続けるために！ちょっと役立つテクニック集

落とし穴からの回復

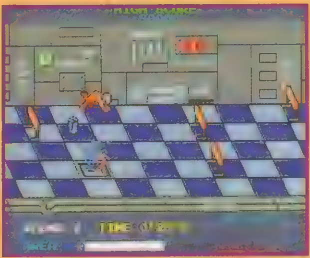
落とし穴に落ちたときや、ジャンボカンにつぶされたときに、ジャンプボタンを2～3回押すと早く復活する…ような気がするんですが、いや実際早いみたいです。

◀FC版には落とし穴を利用したやり直し技があった。

▶そもそも落ちたり、つぶされることは、もってのほかですが。

クラッカージャンプ

ジャンプボタンを押したまま、クラッカーに乗ると遠くへ飛ぶことができる。これはジャンプ台のときも同様の操作で飛べるので、必ず身につけておきたいテクニックだ。



▲クラッカージャンプをマスターしないと、クリアが難しいラウンドもあるのだ。

ライン合わせ

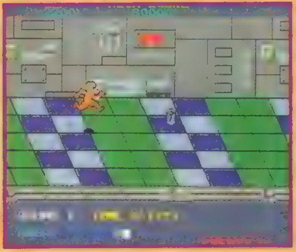
キャラの中心をタイルとタイルの継ぎ目に合わせると、キューブ・ナイト・キング・スリップゾーン以外の障害物に当たらなくなる。スケボーの場合は、画面手前のタイヤの中心を継ぎ目に合わせればいい。こちらはスリップゾーンも平気。

◀普通はあまり使わない技。障害物が多い場所で使おう。

▶スリップゾーンもロスなくすべれるので、けっこうオイシイ。

3ブロックジャンプ

普通に走ってジャンプするより、一瞬✚キーを左に入れ、再び右に戻してジャンプすると、3ブロックをぎりぎり飛び越えることができるぞ。これはスリップゾーンを飛び越すときなど、非常に使える技なのでタイミングをつかんでぜひともマスターしてほしい。



◀コントローラでは難しいのよ。(ナムコ製)スティックなら簡単。

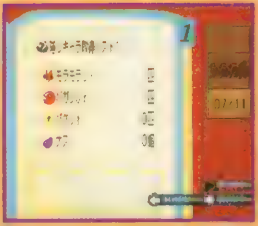
今思えば…それはレゲーの宿命？
バラデューク

データノート評価	
A	エースファイター …1コインノーミス全面クリア
B	ベテランファイター…………1コイン全面クリア
C	ファイター…………1コインフロア30クリア
D	新人ファイター………1コインフロア18クリア
E	除隊…………………………デフォルト

知らなきゃ出せない倒せない？隠しキャラとボスの秘密

隠しキャラの出現方法

データノートに隠しキャラ取得リストなんてのがありますが、どこで？どうやって？という疑問にお答えするのがコレ。ただし、出現するかどうかはランダムなので、出るまで倒しまくろう。

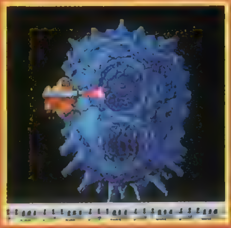


◀出現キャラは、このデータノートのグラフィックを参考に。

フロア	倒すキャラ	出現キャラ
4	リーブバガン	モラモラJr.
7	テレポ	バガンJr.
16	ブルー・スナイパー	リーブバガンJr.
20	キョーター	パケット
25	ポリケーター	リンゴ
33	ケルカリア	バナナ
41	バガンスポアー	ナス
44	ブルー・スナイパー	レモン

オクティ・キングの倒し方

ひたすら目を撃ち続けると、そのうち弾を吐かなくなる。そうしたら口の中に入ってしばらく撃ち込めば終わりです。



▲ボスに重なって超連射するぐらいじゃないと、まずムリ。

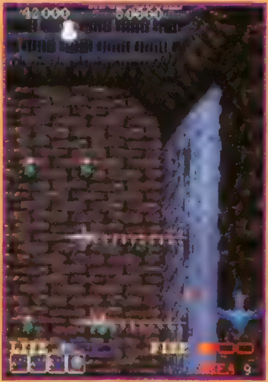
連射付きコントローラを使おう
ドラゴンスピリット

データノート評価		
A	姫とラブラブ	1コイン全面クリア
B	姫とすきすき	1コイン8面クリア
C	姫となかよし	1コイン6面クリア
D	姫のしもべ	1コイン4面クリア
E	姫の嫌われ者	デフォルト

いきなり最終面！ラククラク簡単クリアポイントを伝授!!

壁抜け

実はコレ。ゲームルームに攻略法を教えてくれる展示物があり、それにも記述してあります。そちらも念のために見ておくといいかも。では、このテクに関する補足的な説明をひとつ。この技を使うとき、画面が完全にブラックアウトするまで、✚キーを下に入れないと死にます。



▲槍の根元（当たり判定がない）を進む方法もあるが、このテクを使えば、簡単にヒュドラのところまで行ける。

ヒュドラの弱気な倒し方

壁抜けのあと画面がブラックアウトしたら✚キー上を押し続けてみよう。ヒュドラの頭の上に出現するぞ。

▲ここでチクチクとダメージを与える作戦。でもシングルヘッドの場合のみ有効。

▶首を1本倒せばもうこちらのもの。画面下に下がって普通に攻撃しよう。

ザウエルは意外に……

ザウエルの胴体には当たり判定がないので、触っても大丈夫。見た目よりも広く画面を使うことができるぞ。

▲ザウエルが下にいるときは、ムリせず上に行き、ブーメランを引きつけてからよける。

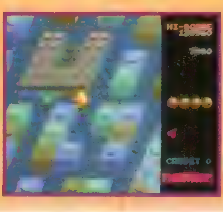
▶ＰＣＥ版のザウエルは強かった。本家アーケード版のザウエルは果たして…？。

ワキワキ動く立体パックマン
パックマニア

データノート評価		
A	恐ろしきマニア	1コイン23面クリア
B	素晴らしきマニア	1コイン11面クリア
C	ただのマニア	1コイン8面クリア
D	下手なマニア	1コイン5面クリア
E	ただの人	デフォルト

スペシャルアイテムの出現条件を一挙公開!!

データノートにスペシャルアイテムの取得数がカウントされるので、その出現条件のデータを公開するぞ。中でもスーパーエサ（緑）はパックマンのスピードアップ、ダブルエサ（赤）は点効率がアップするお得なアイテム。攻略的にも役立つので、ぜひ参考にしてほしい。



◀スペシャルアイテムは、ぜひとも狙って取ろう。

スペシャル1 パワーエサを1つも取らずに一定数のドットを食べる

スペシャル2 パワーエサを1つ以上取ってから一定数のドットを食べる

ROUND	スペシャル1	スペシャル2	ドット
1	スーパーエサ	ダブルエサ	90
2	スーパーエサ	ダブルエサ	50
3	ダブルエサ	ダブルエサ	110
4	キャンディー	スーパーエサ	60
5	アップル(緑)	スーパーエサ	20
6	ダブルエサ	スーパーエサ	100
7	スーパーエサ	コーヒー	55
8	スーパーエサ	スーパーエサ	20
9	アイスクリーム	ダブルエサ	80
10	スーパーエサ	ソフトクリーム	80
11	ベル(銀)	ダブルエサ	80
12	ギャラクシアン(青)	ダブルエサ	50
13	スーパーエサ	ダブルエサ	20
14	カギ(銀)	スーパーエサ	50
15	スーパーエサ	ダブルエサ	60
16	スーパーエサ	スーパーエサ	20
17	ハンバーガー	スーパーエサ	60
18	ダブルエサ	ギャラクシアン(灰)	55
19	ベル(銀)	ベル(銀)	20
20	ハンバーガー	スーパーエサ	55
21	カギ(銀)	ダブルエサ	80
22	ダブルエサ	カギ(銀)	30
23	カギ(銀)	ダブルエサ	80

クーロンズ・ゲート

遂に発売！　幻の大作ＡＶＧが、その真の姿を現す!!
キミは無事、異界・九龍城に風水を見立てられるか？

ジャンル	AVG	価格	¥7,800（CD 4枚組）
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック使用）
発売日	2月28日（発売中）		

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「鬼律が潜むエリアについて詳しいぜんまい屋」なんて、そんな設定、絶対他のゲームでは考えられないでしょうね(笑)。「(笑)」なんて書いてますけど、マジメな意味でそれが「クーロン」の魅力なんですよ。「ＡＶＧってこんなもんだ」「何々という職業はこんなもんだ」というような固定観念にしばられずに、自由な精神をもって、プレイしてもらいたいです。シナリオはかなりいいと思いますよ。セリフの１つ１つが生きてますね、ホント。（男人街の近所に引っ越し希望の俺）

何度も訪ねて、そして、何度でも話を聞こう

「クーロンズ・ゲート」攻略のポイントをたった１つだけ挙げるならば、特に関係はないと思われるような人物にも何度も会って、何度も話を聞くことだ。これは『クーロン』に限らず全てのＡＶＧに共通のことかもしれないが、その基本を、絶対に忘れないようにしてもらいたい。なにせ物語の舞台は風水が起きてさえもいない異界・九龍城である（ちなみに主人公＝プレイヤーである風水師の目的は、その九龍城内に青龍、朱雀、玄武、白虎の四神獣を見立て、風水を起こすこと）。誰が何を言い出すか、わかったものではないのだ。ゲーム中に登場する人物も、水銀屋、錠前屋、びん屋、えび剝き屋（の子供）など、ちょっと聞いただけでは信じられないような職業を持っている。とにかく油断ならないということは、わかってもらえるのではないだろうか。また、『クーロン』の移動方法は、ちょっと他にはない独特なものだ。プレイヤーは龍城路や龍津路といったエリアの中を自由に動き回るのではなく、マップ上の点から点へと移動していき、その移動の度に短いムービーが流れるというものなのだ。これによって得られる斬新な感覚も魅力の１つなのだが、ちょっとした移動にも時間がかかってしまうということもまた、否定できない。つまり、より多くの人物から効率よく情報を得ようと思うならば、自分が移動していく点にいる人々に、逐一話を聞くようにしければならないのだ。そう心がけて移動しないと、何度も何度も登場人物たちの間をムダに往復させられることになってしまう。超有名なことわざにある通り、「急がば回れ」の精神で、落ち着いて情報を収集しよう。

油断大敵

例えば使命を伝えられる香港最高風水会議の会議室から出た直後。そのまま前に進めば龍城路に入るのだが、その前に振り返って扉の方を向くと、部屋の中から密談の声が聞こえる。このように、どこにどんな情報が潜んでいるか、わかったものではない。油断大敵なのだ。

▲会議の部屋を出たら、まず扉の方に振り返ってみよう。なにやら密談の声が……

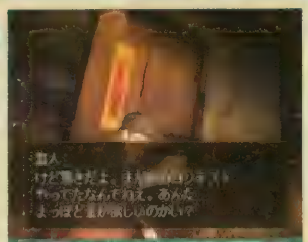
何故に

九龍城に入ったら、とにかく先入観は捨てよう。水銀屋で役に立たない水銀を買うことが、どうして重慶花園に入るためのフラグになっているのか？　そうである理由も必然性も、おそらく重要ではない。すべてをあるがままに受け入れる広い心が必要なのだ。

▲何故、水銀が必要なのか？　必然性はない……しかし、それが九龍城内なのだ。

聞き込み

「何かを持っている」あるいは「何かを知っている」という情報があった人物はもちろん、そうでないいわゆる「路人」と呼ばれるような人たちにも、しっかり話を聞いていこう。彼らでないと知ることのできない貴重な（ストーリー進行上必要な）情報もあるのだ。



▲九龍では、特に路人の情報が重要になる。時間をおいて何度も話しかけてみよう。

アイテム

ストーリーアイテムに関しては、おそらく使いどころに迷うようなことはないだろう。もしもどのアイテムを使えばよいのか迷うようなら、直前に手に入れたものから順番に使ってみよう。たいていの場合は、それでＯＫのハズ。すぐ隣りの部屋に隠されている場合もあるぞ。

▲鏡屋を救出する三本の大鍵は、鏡屋が閉じ込められた部屋の隣りで手に入る。

2つのダンジョンの違いを確認

今回の攻略記事では、『クーロン』のゲーム中でリアルタイムダンジョンと呼ばれるもの６つの攻略手順を解説していこうと思う。まずその前提として、この『クーロン』には２種類のダンジョンが存在する。１つがJPEGダンジョン、もう１つがリアルタイムダンジョンだ。これはそれぞれのダンジョンの固有名詞ではなく、それぞれの内容で分類した用語なのだ。つまり、ストーリー部分の中心はJPEG（世界的に標準化されている画像圧縮規格）で描かれたダンジョンで展開し、そこで発生したある種のミッションをリアルタイムダンジョン(『キリーク・ザ・ブラッド』や『キングスフィールド』のように、リアルタイムで進行するダンジョン）でこなしていくという分類がなされているのだ。

また、攻略解説では、それぞれにセーブファイルの名前も紹介している。自分のメモリーカードにそのファイル名があったら、そのリアルタイムダンジョンの攻略を参考にしてほしい。

Whats? サイバーパンクって何？ Cyber-Punk

『クーロン』の基本的な精神は……

80年代中頃、アメリカからはじまった、主にＳＦを中心とする文学運動。それがサイバーパンクだ。従来の常識のことごとくを踏み倒し、まったく新しい世界観を打ち立てたその痛快さを、『クーロン』もしっかり受け継いでいる。

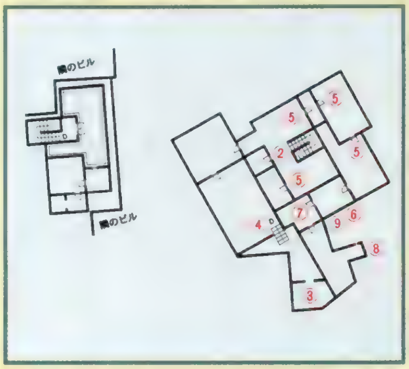
Whats? サイバーパンクって何？ Cyber-Punk

まず、これを読んでみてもらいたい

84年に発表された「ニューロマンサー」という小説がある（ウィリアム・ギブスン著、早川文庫）。『クーロン』が気に入ったなら、ぜひ一度読んでほしい。そのオープニングに描かれる千葉市は、まさに九龍城内そのものなのだ。

 ©1997 Sony Music Entertainment JAPAN Inc.

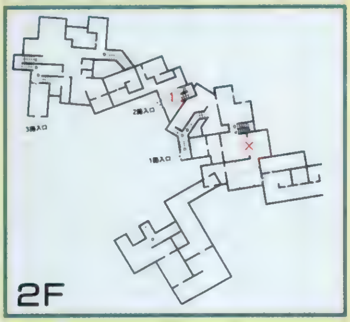
龍城路



重要アイテム

●太い針金　入手位置：４階（③）

「壊れた時計」「ボイラー男」



攻略手順

スタート地点は２階の（①）。真っ正面にナビが現れるので、まずその話を聞こう。

また、この後は１、２、３階を回りながら鬼律を昇華していき、その鬼律に対応する扉が開くというリアルタイムダンジョンでは定番の展開になっていく。マップ上の●がその鬼律の位置。手近なところから順次、昇華していけばいいだろう。

さらに、マップ上の×の記号がつけられている扉は開かない。つまり、近寄らずにすむエリアがこんなにも広いということだ。効率よく回っていくようにしよう。

鬼律を昇華して４階に上がると、いきなりナビが現れる（②）。その後、（③）の位置でボイラー男に会って「太い管」と「壊れた時計」を渡して、「太い針金」を入手。

これがあれば（⑤　※４カ所あるので注意）の扉を開くことができるようになる（途中、（④）の位置でナビが現れる）。

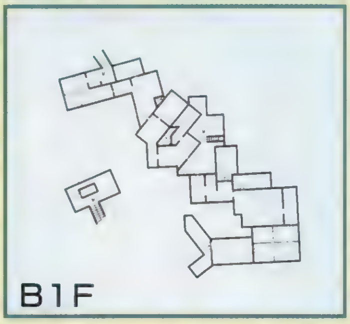
後は（⑥）の位置で３度目のナビの話を聞いてから（⑦）で鍵穴男に会い、（⑧）の位置の八卦鏡でコンパスドールを使用して目的を達成するだけだ。その後、（⑨）の位置に戻るとナビが現れて自動的にJPEGダンジョンに連れ戻してくれる。

龍城路

重要アイテム

●特にナシ

「電気仕掛け」「発電機男」



攻略手順

スタート地点は２階の（①）。真っ直ぐ進むとすぐナビに会うので、話を聞いておこう。

ここでも、まだそう複雑な謎解きはない。それよりもむしろ扉に対応している鬼律を倒して行動範囲を広げていくことが中心となる。マップ上の●の位置に、昇華すればどこかの扉が開く鬼律が潜んでいるので、手近なところから必ず倒していくようにしよう。

ただ、注意してほしいのは今回は扉と対応していない鬼律も相当数登場するということだ。中には昇華しても昇華してもすぐ鬼律が復活するようなポイントもある。(基本的には）ムダなことは避けた方がいいだろう。

ムダといえば、このマップでも×の扉は開かない。行くだけムダなので近寄らない方が賢明だ。

さて、クリアのための手順は、鬼律を倒しながら４階の（②）の位置を目指す。ここで発電機男に「潤滑油」を使い、２つの扉を開けてもらう。途中ナビの話を聞いてから３階（③）の位置で鍵穴男に扉を開けてもらい、（④）の位置で「コンパスドール」を使い八卦鏡を正す。後は（⑤）の位置でナビに会って、自動的にJPEGダンジョンに連れ戻してもらうだけである。

龍城路

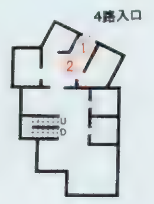
重要アイテム

- ●男油　入手位置：4階7
- ●張魯のアクセスカード　入手位置：1階8
- ●邪気の鏡　入手位置：1階10

「ファイアの日」「張魯の家」

3F

2F



1F

攻略手順

スタート地点は2階(①)。まっすぐ進んで、ナビの話を聞いておく（②)。

3階に上がって扉を開けながら奥へ進んで行き、3つめの扉の先（③）の部屋で、水属性の鬼律を倒してから4階に上がると（④）の扉が開くので、今度は（④）の扉の先にいる火属性の鬼律を倒して1階（⑤）の扉を開ける。

ただし、ここでは1階には直行せず、(⑥)の位置で男油を入手しておく。

1階に下りたらアクセスカードを使用して（⑦）の先に進み、張魯のアクセスカードを入手する。奥には端末があるので、メールは必ず読んでおこう。

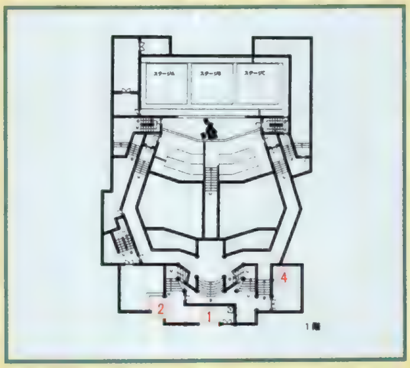
その後で、ナビの話を聞いてから（⑤）の扉の先に進み、鬼律玉を入手し、さらにその奥の部屋で火と水の属性を持つ鬼律を倒す。

これで4階の（⑧）の扉が開くので、ナビの話を聞いてから先に進もう。

扉の奥では鍵穴男に会えるし、アクセスカードを使って(⑨)の扉を開き、テレビゴミの中から邪気の鏡も入手できる。

これを入手した後、階段に戻ればその手前でナビが現われてJPEGダンジョンに戻る。

龍津路

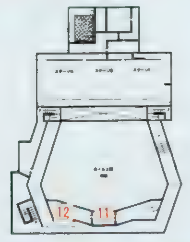


重要アイテム

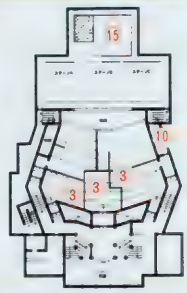
- ●パンチカード　入手位置：1階4
- ●手回しレバー　入手位置：地下1階14
- ●乾電池　入手位置：2階15

「アニタ・ドール」「音楽を集めて」

3F



2F



B1F

攻略手順

スタート地点は1階の(①)。左に進んでナビに会う（②）と、邪気を1つ入手できる。

その後通路を進みながら鬼律を物に戻していくと、対応する扉がそれぞれ開いていく（それぞれの対応を特に意識する必要はない)。

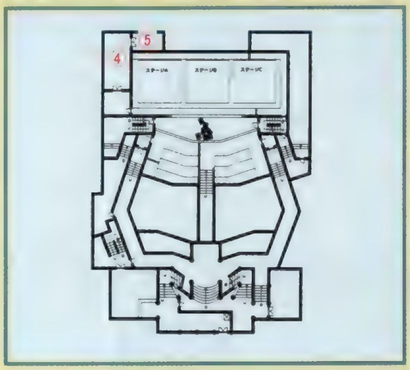
2階では（③※3カ所あるので注意）の鬼律を倒してナビの話を聞いてから、行ける所を回って鬼律を昇華する。繰り返しになるが、とにかく鬼律を昇華することで開く扉が多いので、邪気を感じたら必ず鬼律を探し出して昇華させておこう。

次に1階に下りて（④）の位置でパンチカードを入手して、地下1階の（⑤）にあるピアノと、(⑥)にあるオルガン（手回しレバーが必要)、(⑦)の猿のシンバル（乾電池が必要)、(⑧)の兵隊太鼓(レバーが必要）の音を記録する。この先、ステージや楽屋裏に進むには、録音機を使って音を鳴らすことで開く扉こともある。

また、地下1階（⑨）の録音機を使うことで現れる隠し階段や、2階（⑩）の同じく録音機を使うことで埋めて通れるようになる亀裂など、他のゲームには見られなかったような仕掛けもある。

最終的に3階（⑪）で鬼律を倒して奥に進み、(⑫)で封印石を見たら地下1階（⑬）でJPEGダンジョンに戻る。

龍津路

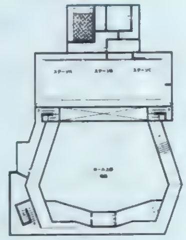


重要アイテム

●オガクズ　入手位置：地下２階（３）

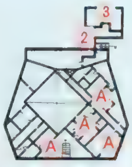
「超級羅盤」「３色電球」

3F



B1F

B2F



攻略手順

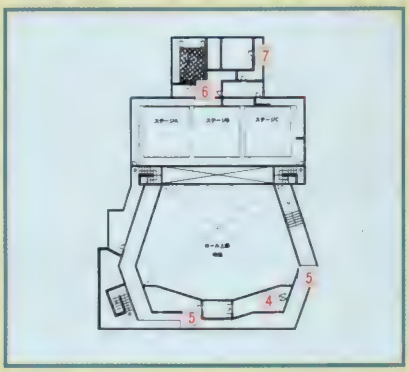
スタート地点は地下１階の（①）。そこからまずは地下２階の（②）に下りる。今回のポイントは３色それぞれの扉に対応した電球を使用して、うまく進んでいくこと。基本的に間違えようはないだろうけど、いちおう注意。

また、全階共通で（Ⓐ）の位置には見えない扉がある。ここでは光明の眼を用いてそれを発見して、先へ先へと進んでいこう。

さて、実はこの２つのポイントさえ押さえてしまえば、このリアルタイムダンジョンは攻略してしまったも同然。その先々に潜む鬼律を昇華させながら、気楽に歩き回ろう（途中、男油や鬼律玉なども入手できる）。

ここでの目的を果たすためには、まず、地下２階（③）でモーター男からオガクズを入手する。次に１階（④）でボス格の鬼律を昇華する（この鬼律は火、金、水の３つの属性を持っている。てこずらない様に準備しておこう）。これでようやくその奥の扉が開くので、（⑤）の封印石にオガクズを使用してそれを消そう。その後、ボス格の鬼律を倒した部屋を出ようとすると、ナビが現れて、JPEGダンジョンに連れ戻してくれる。

龍津路

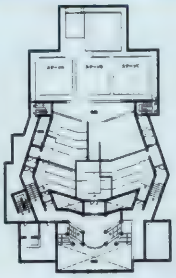


重要アイテム

特にナシ

「小黒探索」「大楽屋」

3F



B1F

B2F

攻略手順

スタート地点は地下１階の（①）。ここから地下２階に下りて、扉を開けてナビに会って話を聞き、さらに奥の扉を開けて、（②）でモーター男に超級モーターを使ってもらって、地下１階（③）、３階（④）と移動する。

さて、ここでの目的は小黒の救出。最初のリアルタイムダンジョンでの目的が鏡屋救出だったことを思えば、かなり燃える目的だが、そのために必要な手順はけっこう少なかったりする。

３階（④）から、右か左に進むと３階（⑤　※２カ所あるので注意。ちなみにどちらかでナビに会ってから、逆にもう一方をめざしても、もう一度ナビに会うことはできない）の位置でナビに会うことができる。そこで話を聞いたら、後は奥へ奥へと進む。

鬼律とも出会わず、（⑥）の位置で小黒の声を聞くと、けっこう切ない気持ちになれたりするぞ（ホント鏡屋とは大チガイ）。

小黒の声を聞いてから、右手に見える扉を開けた奥の小ステージでボス格の鬼律を昇華する（属性は木、土、水）。これで３階（⑦）の扉が開くので、２階を経由してそこから出る。ここで、シンバル女が現れて、小黒救出のイベントが発生する。その後、右に進んで扉をくぐれば、ナビが現れてJPEGダンジョンに。

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

古代遺跡で繰り広げられるハラハラドキドキの大冒険
難解な地形もDPS特製マップがあれば怖いものナシ!

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月14日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

私は3D地形のマッピングで第1人者を自負しているが、なに隠そう、大の方向オンチであると話せば意外に思われるかもしれない。しかし、頭の中で3D空間を思い描ける人は、そもそもマップ作りのノウハウを蓄積する機会もないし、そんな手間をかける気にもならないだろう。才能がないからこそ、それを克服する工夫が問われ、それがほかの人に役立つ資料の誕生につながる。それが私なりのライター哲学である。次号以降もハイレベルなマップをお届けするので、期待していてね。　(城イドム)

スリリングな大冒険を楽しむための遺跡探索マニュアル第2弾!

「トゥームレイダース」も発売されて2週間。アクションと謎解きの奥深さにトリコになってしまった人も多いんじゃないかな? かなり難易度の高いゲームだけど、その苦労に見合うだけの魅力のあるゲームなので、ぜひぜひ最後までがんばってみよう。この大冒険にチャレンジするみんなを、DPSは全力を尽くして応援するぞ。攻略情報からマメ知識まで盛りだくさんでお届けするので、バッチリ活用してね。今回は、2つ目のステージ〝ギリシャ・ローマ遺跡〟の前半、3エリアの徹底攻略だ! しっかりチェックしてね。

▲これまでのゲームにない、緊張感いっぱいのシーンが満載なのだ。

知っていると得をする3つの操作テクニック

操作の重要テクニックについては、Vol.41で詳しく解説しているので、まだ読んでいない人はチェックしておこう。今回は、知らなくてもなんとかなるけれど、知っていると何かと役に立つ操作テクニックを紹介するぞ。ある程度やり込んだ人でも、気づきにくいものばかりだから、しっかりと確認しておこう。

POINT 1 つかまるときのコツ

垂直ジャンプをすると、ジャンプ前に立っていた場所よりも、ほんの少し前方に着地する。そこで写真のような上につかまるのが難しい所では、少し手前から◎ボタンと⊗ボタンを押し続けよう。これで簡単につかまることができる。

▲ジャンプするポイントがわかりづらい所では便利な技だ。

POINT 2 窒息死の回避

水中で息ゲージ(青いゲージ)がなくなってしまうと、次に体力ゲージ(黄色いゲージ)が減りはじめる。このとき、体力回復アイテムを使えば、そのぶんだけ体力ゲージが回復し、ある程度、時間を稼ぐことができる。

▲どうしても水面まで間に合わないときには使ってみよう。

POINT 3 銃の上手な使い方

銃は新しく手に入れてもすぐに使わず、目的に応じて使い分けるようにしよう。まず初期装備のピストルは、前半戦のメインに。ショットガンは対人間&強敵用に。マグナムとウージーは後半戦のメインにするといいぞ。

▲初期装備のピストルだけでもオールクリアは可能。

ステージ攻略 第2弾 ギリシャ ローマ遺跡 前半

2つ目の遺跡になり、ゲーム全体の難易度もかなりアップする。テクと観察力を駆使して、このステージを突破しよう。

前回同様、攻略はDPS特製マップつきで、攻略手順と難所のクリア方法を中心に解説していくぞ。なお、マップ上での隠し部屋は(普通にプレイして存在が見えるものを除いて)すべて省略してある。いずれ、これらの隠し部屋の存在もまとめて紹介する予定なので、その日までに自力でいくつ見つけられるかチャレンジしてみよう。

出現条件がある敵キャラもいる

このステージ以降、ある一定の条件を満たさないと現れない敵キャラもいるので注意しよう。具体的な出現条件は「特定のスイッチを作動させる」「あるエリアに足を踏み入れる」などがある。場合によってはこれらを実行しないことで、特定の敵の出現をキャンセルすることもできる。

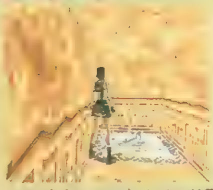
◀最初に来たときには敵がいなくても…。

▶次に来たときには、新手がいるなんて場合も!

マップのココに注意しよう

マルつき数字は重要

マップ内のマルつき数字は、カギ(スイッチ)の存在と効果のある場所の関係を表している。例えば「赤の①は、青の①で使う」「赤の②を作動させると、青の②が開く」などの要領でまとめてあるからね。



▲カギ(スイッチ)とその効果の関係を確認したいなら、マルつき数字をチェックだ。

アルファベットは攻略ルート

マップ内のアルファベットは、〝ゴールするまでのクリアルート〟にあるアルファベットと対応している。つまり、アルファベットを順に見ていけば、クリアするために立ち寄る必要のある場所をたどれるという訳だ。

▲それぞれの場所には訪れる順序がある。アルファベットをたどれば、その流れが把握できる。

マップの読み方

- ── レバー
- ── 踏むスイッチ
- ── カギ穴
- ── 扉
- ── トラップ
- ── 敵
- ── 回復アイテム
- ── 武器アイテム
- ── クリアアイテム
- ── セーブポイント
- ── 動くブロック
- ── 上り・下り
- ── 助走ジャンプ
- ── その場ジャンプ

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software Inc. マップイラスト/まつながあやこ

聖フランシスの廃墟
~St.Francis's Folly~

攻略ポイント

上下6層にもおよぶ"試練の塔"が印象深いエリア。出現条件の設けられた敵キャラも多く、特にレイラをしつこく攻撃してくるピエール（人間キャラ）には要注意だ。彼は一定ダメージを与えられると、どこへともなく退散していくぞ。

難関チェック その1 "試練の塔"にある4つの部屋の謎を解け!

4つの部屋には、クリアアイテム（カギ）が保管されているが、トラップがあるので注意しよう。

2F DAMOCLES

行きはなんともないが、カギを入手した帰り道に剣が落ちてくるトラップが作動する。ここでは、上を確認しながら進む方法もあるが、一番確実なのはすり足（R1ボタン）を使って進む方法だろう。すり足で慎重に進めば、まず剣に当たることはないので、これで切り抜けよう。

4F ATLAS

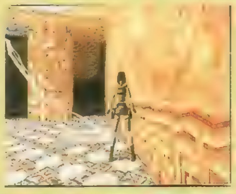
床スイッチ⑨で扉⑨を開けても、すぐに閉まってしまう。その先の道を進むと、岩が転がってくるので、バックジャンプで逃げて、くぼみの中に避難しよう。体力回復アイテムが置いてある場所なら、岩につぶされることもない。トラップの発動後は、扉⑨も自動的に開くからね。

6F NEPTUNE

ここの水路に一度飛び込むと、スイッチ⑧を入れるまで水の流れに阻まれて脱出することができない。作業に時間がかかり過ぎて窒息死する危険性も高いので、安全に攻略したいなら、スイッチを入れてから一度陸地に戻り、息を吸い直してから改めてカギの回収に向かうといいだろう。

3F THOR ~2つのトラップを突破~

電撃トラップ



壁ぎわを移動するのが基本。電撃は基本的に床の色の違う場所（写真）に放たれることが多いので、ここを通るときは、タイミングよくダッシュ。

ハンマートラップ

床スイッチ⑩はある程度（1.5秒くらい）乗り続けないと作動してくれないぞ。作動すると、床スイッチめがけてハンマーが打ち下ろされるので、すばやく横ジャンプで逃れよう。トラップ作動によって、ブロック⑩が出現するので（万一下敷きになったら即死）、これを足がかりに、高台に登ろう。

▲◀床スイッチに乗ってから、タイミングよく横ジャンプで逃げろ。

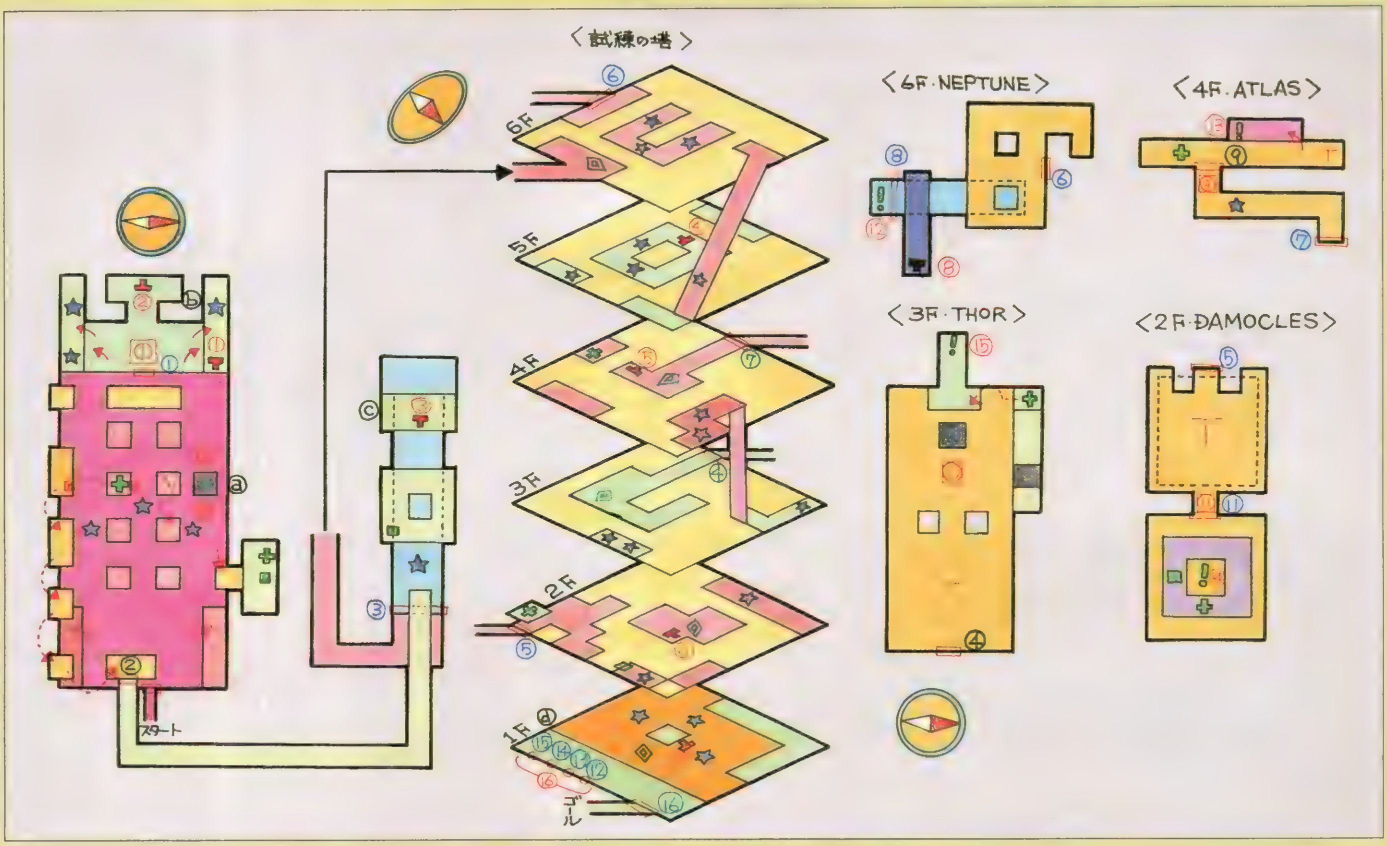
ゴールまでのクリアルート

【a】そばにある移動可能なブロックを床スイッチ①に移動させて、扉①を開ける。
【b】スイッチ②を入れ、さらに【a】で使った移動可能なブロックを床スイッチ②に移動させて扉②を開ける（扉①が閉まっているなら、スイッチ①を入れて開ける）。
【c】スイッチ③で扉③を開け、"試練の塔"へ。
【d】5Fのスイッチ④、4Fのスイッチ⑤、2Fのスイッチ⑥、1Fのスイッチ⑦を入れて、4つの部屋（DAMOCLES、THOR、ATLAS、NEPTUNE）を開けて、クリアアイテム⑫~⑮（カギ）を入手する（難関チェックを参照）。この4つの鍵を使って扉⑯を開ければクリア。

こんなところも見逃さないで

背景のグラフィックには、いろんなものが隠されているわ。よく見ると意外な発見に出会えるかもしれないわね。

▲これは"未開のジャングル"のシーン。背景に恐竜の頭蓋骨が隠されているわ。



コロシアム
～Colosseum～

攻略ポイント

かつて、猛獣同士あるいは猛獣と人間との死闘が行われたコロシアムが冒険の舞台。レイラのアクションを使いこなせていないと進めない場所もあるので、「Lara's Home」でトレーニングしたことを思い出しながらプレイしよう。

難関チェック その1　移動方法の工夫

このエリアでは、今まで以上に移動手段のテクやエ夫が問われることになる。〝コロシアム〟に行く方法すらわからないという人は、マップを参考に登れる場所や、つかまったまま横移動ができる場所を探してみよう。また、〝コロシアム〟から〝貴賓席〟に到達するためには写真のような場所でのジャンプをクリアする必要がある。ここでのダッシュジャンプを成功させるには、飛び出す方角が大切になる。RIボタンを押して視点をレイラの真後ろにし、目標の方を向いているか確認してからジャンプしよう。

▲ぶら下がったまま左右に移動。このあとのステージでも、この方法でないとクリア不可能な場所はいくつもある。

▶RIボタンで視点をレイラの真後ろに移動させて、目標を確認し、ジャンプするのは重要なテクニックの1つだ。

難関チェック その2　〝飼育室2〟ではスピードが命だ!

この部屋には制限時間の厳しいトラップが用意されている。余計な壁に衝突してしまうようでは突破は不可能なので、心してかかろう。外にある床スイッチ④を踏んだ直後にスイッチ⑤に向かい、スイッチ入力後に◎ボタン（反転)、そのまま走って扉⑤をめざせばOKだ（横ジャンプなどの利用はかえって失敗のもと)。

◀スイッチ④を踏んだら、スイッチ⑤へ。

◀スイッチ⑤を入れたら反転するのがミソ。

◀壁ぎわギリギリを通るようにして、扉⑤をめざそう。

それでもダメなら…

マップの【X】の落とし穴は、穴の北東方向（マップでは左下）の端からなら、針を避けて下りることができる。着地のダメージはあるけれど〝飼育室2〟を経由せずに先に進めるのだ。

ゴールまでのクリアルート

まず、コロシアムをめざして移動。

[a] スイッチ②で扉②を、スイッチ③で扉③を開ける。

[b] 床スイッチ④を踏んで、扉④を開ける。スイッチ⑤を入れて、扉⑤を開ける。すばやく扉⑤を抜けて、スイッチ⑥をいれる（扉⑥が開く)。

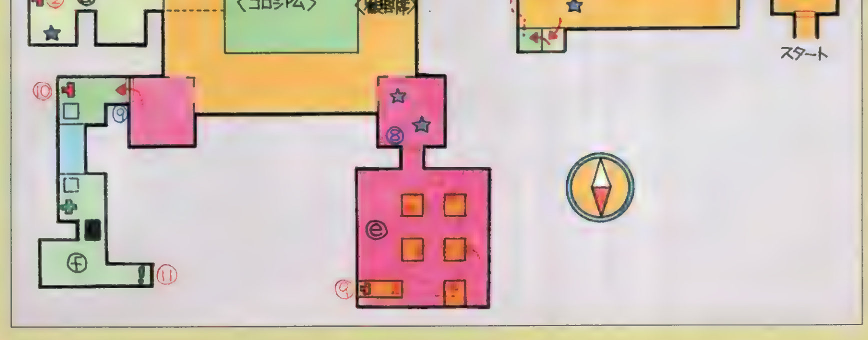
[c] ブロックをどけて、スイッチ⑦を入れ、扉⑦を開ける。

[d] トラップ（刃）をくぼみで避けて、スイッチ⑧を入れ、扉⑧を開ける。

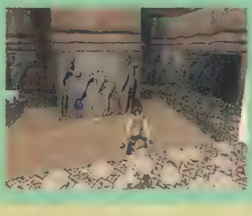
[e] スイッチ⑨で扉⑨を開ける。

[f] ブロックを動かし、カギ⑩を入手する。

[g] カギ⑩をカギ穴⑩で使い、本路の入口を開く。途中で、スイッチ⑫を入れる。あとは脱出すればクリア。



レイラの独り言　耳を澄ますことも大切なことなのよ



多くの敵は視界に入っていなくても、唸り声や羽ばたきなどの音でその存在を知ることができるの。だから常に耳を澄まして冒険をしていれば、敵に不意を突かれることも少なくなるわよ。

マイダス宮殿
～Palace Midas～

攻略ポイント

3つの部屋と、マイダス像の謎を巡り、広大なマップを走りまわることになる。"舞台前広場"にある4つの扉の上には5つの模様が描いてあるけれど、これが扉を開けるスイッチ①の操作の内容になっているのがミソだ（Yが下、Ωが上）。

難関チェック その1

3つの部屋を突破してキーアイテムを手に入れろ

炎の池の間
スピード勝負

スイッチ②を踏むと、炎が一定時間消えるので、この間に素早くジャンプを繰り返してクリアしよう。着地場所が悪いと下に落ちてしまうので注意が必要だ。

巨大柱の間
見極めが大切

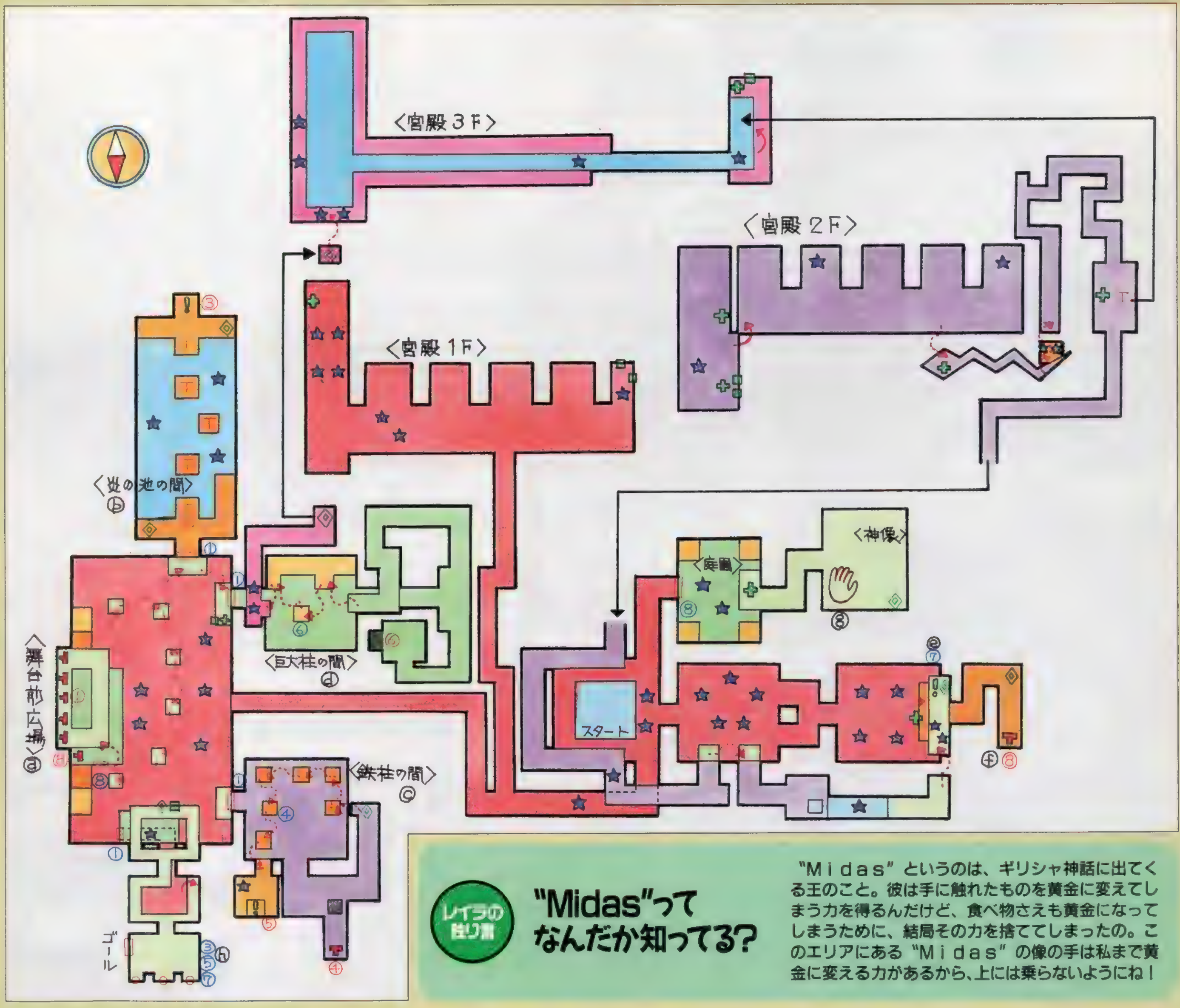
足場から足場へ跳び移るときの、最初のジャンプが一番重要。右端いっぱいから左に一歩横歩きをし、ここから右斜めの方角を向いてダッシュジャンプだ。

鉄柱の間
慎重にジャンプ

ブロックを引いてスイッチ④を入れると、鉄柱がせり上がってくる。この鉄柱を足がかりに慎重にジャンプを繰り返していけば、問題なくクリアできる。

ゴールまでのクリアルート

[a] スイッチ①を操作して4つの扉を必要に応じて開けていく。
[b] "炎の池の間"のクリアアイテム③（金塊のもと）を入手。
[c] "鉄柱の間"のクリアアイテム⑤（金塊のもと）を入手。
[d] ブロック⑥を引く。部屋の中が変動するので、巨大柱⑥を経由して、マップ上のピンクの通路に進入。
[e] 宮殿2F経由で進み、クリアアイテム⑦（金塊のもと）を入手。
[f] スイッチ⑧を入れ、扉⑧を開ける。
[g] 像の手の前でクリアアイテム③⑤⑦を使い、金塊に変化させる。
[h] プレートに金塊をはめ込み、脱出すればクリア。



レイラの独り言

"Midas"ってなんだか知ってる？

"Midas"というのは、ギリシャ神話に出てくる王のこと。彼は手に触れたものを黄金に変えてしまう力を得るんだけど、食べ物さえも黄金になってしまうために、結局その力を捨ててしまったの。このエリアにある"Midas"の像の手は私まで黄金に変える力があるから、上には乗らないようにね！

【はみ出し攻略・"炎の池の間"攻略法その2】
炎が出ているときでも足場のすみを歩いていれば、ダメージを受けるだけで、炎が燃え移らない。そこで体力回復アイテムを使用しつつ、足場のすみを進んでいけば、強行突破することができる。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

今回は、女王や地方領主などの上流階級のエンディングビジュアルも大公開！ プリンセスお目見えの日は近いか!?

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	1月24日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN 妖精さんが自宅に来てから早くも1カ月たとうとしていますが、皆さまの娘さんはいかがお育ちでしょうか？ で、我が電撃PSではあなたの育てた自慢の娘さんを見てみたいがために〝娘さんコンテスト〟を開催しちゃいます。たくさんのご応募、心からお待ちしていま〜す。しかし不思議なもので、同じ人間が繰り返し娘さんを育てていると、知らず知らずのうちに同じ育て方をしていません？ なぜでしょ？ やっぱり育成のポリシーってのかあるのかなぁ……。私だけでしょうか？（袋 こ〜じ）

続々と明かされる新事実……各パラメータと各行動のビミョ〜な関係

アルバイト

どの行動がどのパラメータにどう影響するのかイマイチよくわからないっ！——と、いったイライラを解消すべくために、今回は「行動別に変化するパラメータ」を表にまとめてみたぞ。実際にスケジュールを入力する前にこの表でチェックしておけば、効率アップも間違いな〜しっ！

バイトの名称	1日あたりの収入	変化する可能性のあるパラメータ
農場	[illegible]	上昇する能力：スタミナ・モラル 低下する能力：プライド・気品・センス
市場	[illegible]	上昇する能力：知力・気力 低下する能力：プライド・モラル・気品
メイド	[illegible]	上昇する能力：気品・魅力 低下する能力：プライド・気だて
鉱山	[illegible]	上昇する能力：武勇・気だて 低下する能力：モラル・気品
大工	[illegible]	上昇する能力：気力・センス・武勇 低下する能力：気品・気だて
家庭教師	[illegible]	上昇する能力：知力・気だて 低下する能力：気力
子守り	[illegible]	上昇する能力：モラル・気だて 低下する能力：プライド・センス
家事手伝い	10	上昇する能力：スタミナ・気力・モラル・気だて 低下する能力：プライド・センス
酒場	[illegible]	上昇する能力：気だて・魅力 低下する能力：モラル・気品

お勉強

一方、お勉強のパラメータの変化は上昇が基本。費用はかかるが、成長という点では安定している。また表にはないが、ストレス解消に効果的な自由行動は、センス上昇やモラル低下などほかのパラメータに影響を与える場合がある。リスクを避けるならバカンスを選ぼう。

◀以前から噂されていた「イジメ」の現場に直面。これがその犯人の姿！

お勉強の名称	1日あたりの費用	変化する可能性のあるパラメータ
学校	[illegible]	上昇する能力：知力・プライド・モラル・魅力
武術教室	[illegible]	上昇する能力：スタミナ・プライド・武勇
ダンス教室	[illegible]	上昇する能力：プライド・気品・魅力・スタミナ
料理教室	[illegible]	上昇する能力：気力・気だて・センス
音楽教室	[illegible]	上昇する能力：プライド・気品・センス
絵画教室	[illegible]	上昇する能力：知力・センス
行儀見習い	[illegible]	上昇する能力：モラル・気品・魅力
教会	[illegible]	上昇する能力：知力・モラル・気品
断食教室	[illegible]	上昇する能力：魅力　低下する能力：体重・スタミナ

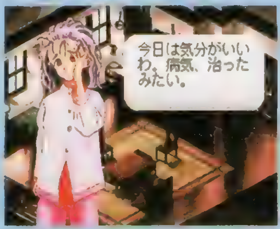
LOOK! 豪華プレゼントもあり 娘さんコンテスト開催!!

お父さん！ 娘さんをボクに下さいっっ！……で、なくて（苦笑）。このコーナーでは、「アナタの育てた娘さん」を大募集します。目に入れても痛くない自慢のカワイ〜娘さんたちを、誌面でご披露しちゃう大チャンス。右側で紹介している4人の例のようにすばらしい（笑えるでも可）娘さんには、豪華なプレゼントも用意しています。これはもう送るしかないっ！

完璧な娘さん

娘のパラメータの限界値 999まで各能力をアップ。アナタの娘はどこまで完璧に近づけるのか……？

とにかく高いパラメータを数多く持つ娘さん。それも、若ければ若いほどその評価は高くなるぞ。また、プライドと気だての両立、なんて難しげなモノに挑戦するのも面白いかも。



▲ストレスも999ってのはムリか（笑）。

最高のスタイル大募集

ナオミ・キャンベルのようなナイスバデ〜な娘さんを大募集。究極の肉体美の持ち主は誰だ!?

年齢に似合わないバストのスゴイ娘さんや、思わず生唾ゴックンモノに成長したバディで、親泣かせな娘さんはいませんか？ そんなあなたの目を惑わす娘さんを見せてください。

▲こ〜ゆ〜娘には色っぽい格好をねっ。

©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.※イラスト／赤井孝美

果たして今回の行く末は…？「続・6人の娘さん成長記」

Caseその1 目指せ上流階級！ 英才教育の結果や如何に？

幼い頃から「学校」などで上流階級の人間に必要そうな知力やモラル、気品などを伸ばす。かかる費用は、上流階級のローズ家「メイド」で稼ぎまくり。結果、気品だけは限界近くまで育ち、知力・気力・モラル・魅力・プライドなども人並み以上。そして娘は……。ローズ家が上流への道というのは正解!?

Caseその2 小さくてもイイ、「1国の主」は男のロマンだ！

娘に“男のロマン”は関係ないが、「その1」の路線で、金銭的にも余裕を持たせようという計画。お金にこだわったため、高収入のバイト(鉱山・大工)にかたより、気力とスタミナが突出。かろうじて上流的(？)な部分は、プライドの高さのみに……。ま、おかげでお金に困ることもなく、結果もオ～ライか？

Caseその3 教育パパ登場！ スパルタ教育が生んだ娘とは？

少しでもお金に余裕があれば、「学校」や「教会」などに通わす毎日。一方、バイトでも知力アップが望める職種、「市場」をメインに育成。その甲斐あってか、知力はすぐにMAX近い状態に。もちろん、全パラメータの中でも最高値。こんなふうに育てた娘が“博士”となったのは予定通り、と言えるかもしれない。

Caseその4 目指せ芸術家！ 大工は今、“アート”になる(笑)。

芸術関係の職に就けようと、芸術家に必要そうなセンスを伸ばしに「絵画教室」に通わせる。知力とともに順調に伸びるセンスだったが、当然(？)資金難に。そこで、センスが上昇しつつ高収入なバイト、「大工」による育成に切り替えるが、「大工」のバイトをやらせすぎたタメか、娘は建築業に目覚めてしまう。

Caseその5 お勉強に頼らない育成。これぞ“庶民”への道か!?

バイトだけでスケジュールを組むと、スタミナと気力が充実しやすい。今回、主に実行した「鉱山」、「大工」のバイトは、気品やプライドの低下というリスクもあったが、庶民には必要ないのでOK。また、バイトからかセンスが上昇し、“鍛冶屋”という「手先は器用だが小市民」という見事な庶民に。満足。

Caseその6 農業の喜びを忘れられず、自分で農場を経営する。

「農場」への就職は以前にも紹介したが、今回は更に上をいく経営者にさせてしまおうという大計画。とにかく一生を農業に捧げ、「農場」のバイトを飽きるほど繰り返す。どんどん貯まっていくバイト代は、将来のタメに一切ムダ使いなし！ これだけやれば、夢はきっとかなうハズ。思い出は農場だけだけど……。

チャレンジ！ 友だち自慢

娘はどこにいっても人気者！ 友だちの数は娘の魅力のバロメーター。トモダチ、100人でっきるかなっ♪

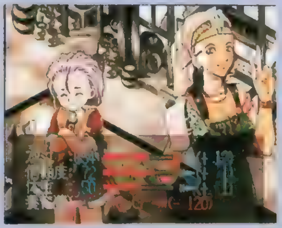
各教室に現れるライバルたち。彼女らが最後は親友になってくれるのは今まで紹介した通り。キミの娘は何人の娘と親友関係になれる？ これも、若いうちの方が評価は高し！

▲簡単そうだが、結構お金がかかるぞ。

一芸に秀でた娘さん

え～!? なんでこおなんのぉ？ ってな具合にフツ～ではありえない異常成長した娘さん、捜してます。

今までには紹介していなかったパターン。例えば、体重だけがイジョ～に増えてしまった娘、究極にパラメータの低いダメ～な娘などなど、大笑いできるシチュエーションを待つ。



▲食べて、食べて、食べまくり～の結果。

さて、ここまでの例を見て「まだまだ甘いぜっ！」と思ったキミ。今すぐ、自分の娘さんの詳細（パラメータ）をハガキや封書に書いて下記のあて先までお送り下さい。こちらの編集部で凄い！ と思った方は第一次審査通過となり、第二次審査の連絡をいたします。だから、電話番号の記入は絶対忘れずにね♡

あて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8YWCA会館5F 電撃PS「娘自慢」係まで

すくすく娘さん

目指せ！日本一の愛娘家（笑）

まんが：祥人 ©NINELIVES Inc./赤井孝美

3人のパパがいどんだ「プリゆめ」三昧日記

口：えぇ、コリボン！ [illegible]にして、オレの[illegible]がやって参りました。[illegible]って（犬）みたいな[illegible]でかわいげのない[illegible]にはしないつもりなので、よろしく。……フフ、ついにオレの野望が……ブッブリ。
犬：口ポーさは、なんか1人で燃えちゃってますねぇ（笑）。
■：オレは平気。こーいう人見慣れてるから（笑）。そんなコト言ってる（犬）だって、前号まで同じようなもんだったし。
犬：そうかなぁ。オレは至ってノーマルだと思うんだけど。
■：フ！ 着せ替え[illegible]（PSの[illegible]）がノーマル？ ハハハ、バカな！（爆笑）
犬：――（涙）。
■：泣くなよ。……さて、（口）の子育てぶりでも拝見しようか。
口：マリアの"マ"の字は、[illegible]のマ――。ルンラララァ～。
犬：[illegible]入れながら、なんか[illegible]ってますよ。この人。
■：なんか危ないね。さすがに（汗）。とりあえず、ツッコんでおきましょ。
■・犬：バキ！ ビシ！
口：なんだよ。人が楽しく[illegible]メーキングしてる最中に！ [illegible]！
■：どーでもいいけど、[illegible]！
犬：マリアはやめとけ！ [illegible]じゃないんだから（笑）。
口：いいじゃん！ 名前くらい好きに決めさせてよ。
■：[illegible]イイけどさぁ。
……10分後。

口：お三人さん。オレの娘ができたよん。名前はマリア・レディー。誕生日は3月8日で血液型O型。[illegible]の娘という設定で決まりです。いいかなモンでしょう。
犬：すんごく、[illegible]で娘を作ったのね。
■：名前とかは、思っていたとおりだけど（笑）。10分もなにしてたの？ 時間かかりすぎ！ 白状しなさい！
口：いや～、なんつーかゆーか、娘のデータをすべて入力したあとに、バストとかヒップの[illegible]みたいのが表示されるでしょ？ ソレが気になって、納得のいく数値が出るまで入力し直していたの。
犬：そういえば、あの[illegible]って謎だよね。オレも前々から気になっていたんだけど、どうもイマイチ実感が湧かない数字だよね。

PrincessMaker

[illegible]

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
ヒューマンテレホン通信●TEL.0422-70-7796 ホームページアドレス● http://www.human.co.jp
スタッフ募集中
職種●1.プログラマー 2.CGデザイナー（2D・3D） 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクール専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業
※詳細は電話にてお問い合わせください。総務部 TEL.0422-70-7777
©HUMAN 1997

SEGASATURN
Zero4 Champ
DooZy-J
Type-R
タイプ・アール
ゼロヨンチャンプ
ドゥーヅィ・ジェイ
ゼロヨンの進化は止まらない。
●セガサターン専用ソフト
'97年5月発売予定
標準価格:¥6,800(税抜)
初回限定・特製ゼロヨンステッカー入り!!
ZERO4 EVOLUTION
ゼロヨン最新作!!
Zero4 Champ
DooZy-J
●プレイステーション専用ソフト
'97年5月発売予定
標準価格:¥6,800(税抜)
初回限定・特製ゼロヨンステッカー入り!!
PlayStation
●Zero4 Champ DooZy-J 音楽CD
メディアリングより絶賛発売中!
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング
〒107 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650
●DooZy-J 最新情報が満載! [MEDIA RINGS HOME PAGE] http://www.mrc.mpl-mrc.co.jp/ ©1997 MEDIA RINGS CORPORATION
●テレホン・サービス:TEL.03-5474-8634

PlayStation
進化の先にリアルがある
史上初！フルポリゴンを駆使した
迫力のファイトシーン。
水面・水面下の画面が
ワンタッチで切り替え可能。
水中のバスを追って、
360度グリグリ回転するカメラワーク。
誕生・産卵からその死まで、
美しいCGムービーで綴るバスの12ヵ月。
本格派、3Dフィッシングゲームが
ここに誕生。
CHUG-N-SPIT
ENTER TOURNAMENT
※画面は開発中のものです。
©STARFISH DATA INC.1997
SUPER
TM
BLACKBASS
X
スーパーブラックバスX
今夏発売予定
発売予定価格 5,800円（税別）
STAR★FISH
株式会社スターフィッシュデータ
〒169 東京都新宿区北新宿1-27-12 グランドステータス北新宿２F
当社ホームページ http://www.iijnet.or.jp/starfish/
"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このドキドキは止まらない!
もっと素敵に、アンジェリークワールド。
KOEI
恋に生きるか、女王になるか?
今度の試験はもっとドキドキ。
全てが謎に包まれたまま、今はじまる新たな女王試験――。
最新作は駆け引きが味わえたり、新キャラの登場で、
面白さもアップ。また今度は新たに「性格」が
恋の行方も試験の結果も大きく左右する!
魅力いっぱいの第2弾。あなたに会うまで、もう少し。
※画面写真は開発中のものです。
アンジェリークSpecial2
ネオロマンスゲーム
【キャスト】
ジュリアス 速水 奨
クラヴィス 塩沢 兼人
ランディ 林 延年
リュミエール 飛田 展男
オスカー 堀内 賢雄
マルセル 結城 比呂
ゼフェル 岩田 光央
オリヴィエ 子安 武人
ルヴァ 関 俊彦
ヴィクトール 立木 文彦
セイラン 岩永 哲哉
ティムカ 私市 淳
エルンスト 森川 智之
メル 冬馬 由美
謎の商人 真殿 光昭
女王 白鳥 由里
ロザリア 三石 琴乃
4/11発売予定 ●7,800円
3月中旬発売予定
育成も恋愛も、この1冊で思いのままに!必携ガイドブック。
アンジェリークSpecial2 Sweet Guide RUBY PARTY・監修 A5判 定価1,200円(税込) 4-87719-446-0
守護聖様といっしょに旅に出よう!
アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX
~トラベルセット~
旅のお供にぴったりの、素敵なグッズを
ゲームソフトと1つにしました。
トートバッグ、缶BOX、スポーツタオル……
旅行好きの方、そしてもちろんアンジェリークを
愛するあなたも、必携のセットです。
4/11同時発売予定 9,800円
セット内容 ●アンジェリークSpecial2●トートバッグ
●スポーツタオル●ミニ裁縫セット●缶BOX
●ハミガキセット
※ソフトの内容はかわっておりません。
あの"アンジェリーク"が恋と冒険のバラエティゲームに!
ふしぎの国へ、ようこそ……!
ふしぎの国におっこちたアンジェリーク。
そこで守護聖様のお茶会が開かれると聞いて……。
すごろく形式で進むゲームには、パズルをはじめ
楽しい仕掛けや、イベントがいっぱい。
そして最後には胸が高鳴るエンディングも。
さあ、あなたもお茶会に急いで!
プレイステーション版で登場!
特別出演:池田秀一
ふしぎの国のアンジェリーク
本日発売 ●5,800円
ストーリー紹介や恋愛エンディングのアドバイスなど情報満載!
ふしぎの国のアンジェリーク Sweet Guide RUBY PARTY・監修 A5判 定価1,000円(税込) 4-87719-432-0
人気作家・栗本薫のファンタジックホラーで英語に接近!
女子高生・真理子が転入した慈現学園に、突然現れた美少年・真下 蘭と美女・シェール。彼らは何者?そして真理子に迫る危機とは?
マルチ作家・栗本 薫の原作が、アドベンチャー感覚のアニメーションドラマになった!話題のマルチメディア英語体験ソフト。
上巻 4/11発売予定
下巻 順次発売予定
各巻 6,800円
DARK HUNTER ダークハンター
上 異次元学園 下 妖魔の森
原作・栗本 薫/キャラクターデザイン・上條淳士
マルチメディア英語体験ソフト イングリッシュドリーム®
脚本・冠木新市/キャラクタークリンナップ・恩田尚之/英語教育監修・町田喜義(獨協大学教授)/英訳・Evan Geisinger, Eunice Greenwood
楽しみながら英語が好きになる!
マルチメディア英語体験ソフト
好評発売中
EMIT イングリッシュドリーム®
赤川次郎の緊迫感あふれる物語、小室哲哉の音楽に彩られた英語体験ソフト。
■ EMITバリューセット:15,800円
ゲーム感覚で歴史に触れる!
画期的エデュテイメントソフト。
マルチメディア歴史体験ソフト
ゲーム日本史
革命児 織田信長
4/11発売予定
●6,800円
PlayStation
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・
TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861代

『三國無双』発売記念キャンペーン

霸者の座は、きみが掴む。

『三國無双』店頭ゲーム大会開催！

きみがマスターした「円月輪」や「無双乱舞」がどれだけ強いか、その実力を存分に発揮する時がやってきた！
『三國無双』の発売を記念して、この度、全国各地でトーナメント大会の開催を決定しました。
優秀な成績を収めた方には豪華賞品を贈呈。さあ、きみも技を磨いてこの大会に参加しよう！

上位入賞者にはプレミアムグッズを進呈いたします！

優勝：優勝者認定証、三國無双チャンピオンキャップ
準優勝：三國無双オリジナルTシャツ
第3位：スペシャルリストバンド
さらに参加された方全員に特製下敷きとステッカーをプレゼント！

開催日時・参加方法など、詳しくは右記の大会実施各店にお問い合わせください。

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・
TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

息をもつかせぬ、格闘・三國志。

PlayStation

各キャラクターには"気合いゲージ"が用意されている。この気合いが満ちる時のみ出せる技がある　それが無双乱舞だ。きみもこの強さと美しさに挑んでほしい。

趙雲の「円月輪」や関羽の「闘竜雷撃覇」など英傑たちが繰り出す技は華やかで、しかも力強さにあふれ、見る者の目を奪う!

赤壁をはじめ、三國志に名高い場所がゲームの舞台として登場。武将たちの白熱する闘いを、一段と盛り上げる!

関羽の青竜刀が閃き、張飛の蛇矛がうなる――三国志の名武将たちが、3D格闘で激しい火花を散らす!キャラクターはフルポリゴン、モーションキャプチャーによるなめらかな動作で、強烈な打ち合いが、圧巻の連続技が展開する。その名も"三國無双"―そう、覇者はただ一人だ。炎の闘志を今、その手の武器に込めて。

プレイステーション版
本日発売
5,800円

3月上旬発売　連続技の数々を伝授!必読のガイド
三國無双ハイパーガイドブック　ω-Force・監修　A5判　定価1,030円(税込)　4-87719-462-2

3月中旬発売　対戦に欠かせない、より高度な技を紹介!
三國無双コンプリートファイル　ω-Force・監修 [illegible]

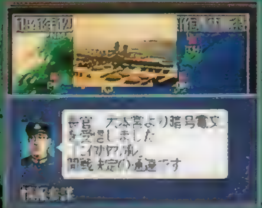
Produced by ω-Force

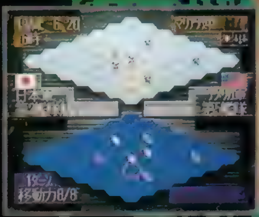
●「三國無双」店頭ゲーム大会実施店　【北海道】そうご電器　YES旭川ゲームスクエア、そうご電器　YES朝日町ゲームスクエア、そうご電器　YES岩見沢4条ゲームスクエア、そうご電器　YES恵庭ゲームスクエア、そうご電器　YES小樽ゲームスクエア、そうご電器YES北広島ゲームスクウェア、そうご電器　YESさいかゲームスクエア、そうご電器　YES札幌ゲームスクエア、そうご電器　YES新琴似ゲームスクエア、そうご電器　YES砂川ゲームスクエア、そうご電器　YES大麻ゲームスクエア、そうご電器　YES千歳ゲームスクウェア、そうご電器　YES手稲ゲームスクエア、そうご電器　YES苫小牧ゲームスクエア、そうご電器　YES登別ゲームスクエア、そうご電器　YES花川ゲームスクエア、そうご電器　YES平岡ゲームスクエア、そうご電器　YES美園ゲームスクエア、ブックス平和永山、夢工場帯広西店、夢工場琴似店、夢工場新琴似店、夢工場滝川店、夢工場中央店、夢工場春光店【秋田】ゆにこん堂　大曲店、ゆにこん堂　本荘店、そうご電器　YES飯島ゲームスクエア、そうご電器　YES広面店ゲームスクエア【岩手】シータショップ盛岡店、そうご電器　YES盛岡ゲームスクエア、TVパニック緑が丘、マジカルガーデン水沢店【山形】そうご電器　YES檜ゲームスクエア、ファミコンプラザTOM大野目店【福島】そうご電器　YES郡山ゲームスクエア、トップボーイ　レオクラブ会津アピオ店、わんぱくこぞう鎌田【群馬】アムロ前橋、アムロ高崎、カメレオン倶楽部　新太田店、ファミコン大王　渋川店、わんぱくこぞう高崎貝塚【茨城】カメレオン倶楽部　水戸千波店、ドキドキ冒険島　波崎店【埼玉】カメレオン倶楽部　岩槻店、カメレオン倶楽部　せんげん台店、ドキドキ冒険島　北浦和店、TVパニック蕨、ファミコンショップ桃太郎　川越店、ファミコンショップ桃太郎　川越新宿店、ファミコンショップ桃太郎　北坂戸店、ファミコンショップ桃太郎　新所沢店、ファミコンショップ桃太郎　蓮田店、ファミコンショップ桃太郎　ふじみ野店、ファミコンショップ桃太郎　本川越店、ファミコンハウス　ピエロ、ミルキー２、ミルキー３【千葉】キディランド　Mr.BOOM八千代店、TVパニック木更津、ドキドキ冒険島　君津店、トップボーイ初富店、ファミコンショップ桃太郎　新松戸店、ブルート浦安店、ブルート柏東店、ブルート行徳店、ビルフェロー・ユーカリが丘、マジカルガーデン稲毛店、マジカルガーデン南流山店【東京】オフタイム青梅新町店、オフタイム京成大久保店、カメレオン倶楽部　綾瀬店、カメレオンクラブ　久米川店、カメレオンクラブ　高島平店、カメレオンクラブ　西葛西店、カメレオン倶楽部八王子店、カメレオン倶楽部　方南町店、カメレオン倶楽部　武蔵小山店、カメレオン倶楽部　用賀店、コユキヤ玩具店、シータショップ中野店、ソフトランドぶんぶん　中延店、ドゥー忠生店、ドゥー溝の口２号店、ドゥー森野店、トミヒサムセン、ファミコンプラザチャンプ、ファミコンワールド平井本店、平安堂雑色、マジカルガーデン安田店、マジカルガーデン田無店、ミルキーウエイさかい、目黒書房メディア、モーリス　ブロードウェイ店、わんぱくこぞう旭町、わんぱくこぞう南町田【神奈川】カメレオン倶楽部　日吉店、シータショップ厚木店、シータショップ希望ヶ丘店、トップボーイ戸塚西口店、シータショップ溝ノ口店、ドキドキ冒険島　十日市場店、ドキドキ冒険島　大和店、ドゥー秦野店、ドゥー平塚西店、ドゥー南大沢店、トップボーイ東寺尾店、ブルート日吉店、ぶんぶん向ヶ丘遊園店、ぼーしゅうや、わんぱくこぞうたちばな台【山梨】オフタイム国母店、わんぱくこぞう韮崎駅前【静岡】カメレオン倶楽部　草薙店、カメレオン倶楽部　島田店、カメレオン倶楽部　磐田店、カメレオン倶楽部　富士店、カメレオン倶楽部　藤枝店、カメレオン倶楽部　吉原店、ゲームショップばる曲金店、BOOK　OFF　函南店【長野】カメレオン倶楽部　座光寺店【岐阜】Gパワー Z　うずら店、Gパワー Z　かがしま店、ブルート各務原店、ブルート岐阜羽島店【愛知】ファミコンランド　森本店、ファミーズ　半田インター店、ファミーズ　冨木島店、マジカルガーデン極楽店、マジカルガーデン甚目寺店、マジカルガーデン豊橋ときわ通店、マジカルガーデン中村店、マジカルガーデン碧南店、ヤマト楽器駅ビル店、ヤマト楽器蒲郡店、ヤマト楽器精文館ビル店【三重】ファミコンランドチャンプ松阪店、マジカルガーデン四日市店【石川】カメレオン倶楽部　北町店、カメレオン倶楽部　工大前店、カメレオン倶楽部　宝町店、カメレオン倶楽部　鳴和店【富山】わんぱくこぞう富山山室【福井】わんぱくこぞう福大前【京都】ファミコンショップギース　西院本店、ブルート西舞鶴店【大阪】カメレオン倶楽部あびこ店、カメレオン倶楽部　高石店、ソフトハウスアルゴ楠葉店、TVパニック吹田店、TVパニック高槻、ワンダーパニック池田店、ワンダーパニック豊中店、わんぱくこぞう蛍島、わんぱくこぞう国分【兵庫】アプロス三宮店、TVパニック　相生店、ビルフェロー・小野、ビルフェロー・加古川、ビルフェロー・西神戸、ビルフェロー・西宮、ビルフェロー・姫路、わんぱくこぞう甲子園、わんぱくこぞう西宮、わんぱくこぞう東灘住吉【奈良】カメレオンクラブ　奈良押熊店、わんぱくこぞう大和高田【岡山】d'click青江、わんぱくこぞう岡大、わんぱくこぞう岡山西口、わんぱくこぞう沖新町、わんぱくこぞう倉敷、わんぱくこぞう妹尾、わんぱくこぞう高柳、わんぱくこぞう平島、わんぱくこぞう福浜【広島】カメレオン倶楽部　蔵王店、カメレオン倶楽部　福山駅前店【山口】カメレオンクラブ　宇部西岐波店、カメレオン倶楽部　下松店、カメレオン倶楽部　新南陽店、カメレオン倶楽部　徳山店、カメレオン倶楽部　徳山中央店、カメレオン倶楽部　萩店【島根】カメレオン倶楽部　益田店【香川】ゲームショップ　UGA本店、ポニー【徳島】シータショップ徳島店【高知】ブルート若草店、マジカルガーデン御座店、メガショック【愛媛】ブルート伊予店【長崎】遊ING城山店、遊ING長崎店、遊ING花丘店【熊本】ファミコンショップ宝島店、ファミコンプラザ帯山店、遊ING桜木店、遊ING長嶺店、遊ING浜線店

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません　■"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります　■ソフトの価格には消費税は含まれておりません
■書名に付いたISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください

株式会社光栄®
〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3　TEL.045-561-6861代

KOEI





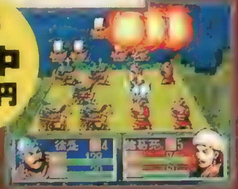
今、描かれる新たなる海戦史。
ウォーSLGは、至高の域へ。

超弩級ウォーSLGのシリーズ第3弾、いよいよ始動！
海上・空で展開する立体的な戦闘、前作を上回る
圧倒的なデータをはじめ、さらなる深化を遂げて現れる!!

WWⅡゲーム
提督の決断Ⅲ

3/28 発売予定 9,800円

初心者から上級者まで全プレイヤー必携の攻略本。提督の決断Ⅲハイパーガイドブック



三國志に名高い天才軍師・孔明——
その生涯にシミュレーションRPGで触れる。
孔明の鮮烈な生きざまをムービーの使用など
臨場感満点に描く、新ドラマティック三國志。

リコエイションゲーム
三國志 孔明伝

好評発売中 7,800円

その姿を一新し、今よみがえる
歴史SLG不朽の名作、初代・三國志。
数々の賞に輝き、ロングセラーを誇る
「三國志」の第一作がイメージ一新。
いよいよプレイステーション版で登場！

3/20発売予定 6,800円

三國志 リターンズ

歴史シミュレーションゲーム

正社員募集

職種
①プログラマー②SE③ゲームデザイナー④CGデザイナー⑤マニュアルライター⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター⑧グラフィックデザイナー⑨コンピュータシステム営業⑩法務⑪経理・財務（管理職候補含む）
※①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。
※CG開発機材:SGI インディゴⅡインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310

■'97年新規学卒者も二次募集中! ～詳しくは電話でお問い合わせください～

募集要項
●資格:22～36歳位／勤務地:横浜市港北区日吉 ●給与:能力・経験・前給などを考慮の上、当社規定により優遇
●待遇:昇給年1回、賞与年2回（'95年度実績:7.45カ月）、交通費全額支給、社会保険完備、諸手当（住宅・家族・役職・時間外）、退職金制度、従業員持株制度、財形制度、独身寮、社宅、伊豆保養所 他
●勤務:◎開発・制作部門 ／フレックスタイム制 コアタイム:11:00～16:00、標準勤務時間:1日7.5時間、清算期間:1カ月 ◎管理・営業部門 9:30～18:00 休憩12:00～13:00
●服装:開発・制作部門は服装自由 ●休日休暇:完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季・年末年始休暇　年間休日126日　その他有給・慶弔・特別・リフレッシュ休暇
●応募方法:履歴書（写貼）・職務経歴書および③④⑤をご希望の場合は作品を下記宛ご郵送ください。追ってご連絡いたします。履歴書・職務経歴書不返。秘密厳守。
●作品:職種③企画書1部（A4判5枚以内）、職種④CG作品3点以内（FD・MO・ビデオ可）、職種⑤制作にかかわった書籍・雑誌・マニュアル等3点以内　作品は選考後ご返却いたします。
送付先:〒223 神奈川県横浜市港北区箕輪町1−23−3　株式会社 光栄 総務部人事課DP係TEL.045−564−3111（直）　担当:杉山・三村

企業概要
■設立:1978年7月■代表者:代表取締役社長　襟川 陽一 ■資本金:84億9800万円（'96年10月）■従業員数:413名（'96年4月）■株式:東証二部上場
■事業内容:パーソナルコンピュータ・家庭用ビデオゲームコンピュータ用ソフトウェアの企画・開発・販売、書籍及びCDの企画・制作・販売
■売上高:123億8000万円（'96年3月）■経常利益:40億7000万円（'96年3月）

PlayStation™

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・
TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。

株式会社 光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861(代)

©1996 Universal Interactive Studios,Inc.Source code:©1996 Insomniac Games,Inc. All rights reserved.
Disruptor and the Disruptor logo are trademarks of Universal Interactive Studios,Inc. All rights reserved.
Disruptor is distributed by Interplay.

発売元：**株式会社インタープレイ**　東京都渋谷区広尾5-6-6　広尾プラザ6F
カスタマーサポート：03-5421-3815　http://www.interplay.com/japan/
＊株式会社インタープレイでは、アルバイトを随時募集しております。詳細につきましては、カスタマーサポートまでTELにてお問い合わせ下さい。

PlayStation
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイン
その戦いは
小雪舞う日に始まった——。
Grand
Nordland
Empire
これが本物の戦車戦術だ!!
君の指令が戦果を決める！
シナリオを変える！
にびいろ
鈍色の攻防
リアルタイム3D戦車シュミレーション
32人の戦車長
2.28(fri)
本日発売!!
標準価格
6400円
(税別)

ユーロディエール共和国 女王エレノア

雪降りしきる夜…反乱軍によるクーデター。
難を逃れた女王に反乱軍の魔の手が迫る！

プレイヤーは、今は亡きユーロディエール共和国の復興のために戦う戦車長。各章の戦果によって、シナリオはさまざまに分岐。登場人物は総勢190人、プレイヤーを中心に重厚且つ壮大なスケールのシナリオを展開。生きるか死ぬか、究極の戦いが始まる！

ユーロディエール帝国 女帝パーシス

●世界の実機戦車68種をリアルなモデリングで再現！
●実戦さながらのシビアな命中＆貫通判定！
●戦略ルートは無限大!!
●実戦の臨場感を満喫できる大迫力3Dサウンド!!

一回の戦闘で最大10両までの車両が出撃。各車両ごとに個別の指示が与えられ、プレイヤー独自の緻密な戦略も可能。68種の戦車は全て実データからのモデリング。大迫力の3Dサウンドで発砲音、爆発音が迫る！臨場感あふれる3D空間戦闘で敵戦車を駆逐せよ!

勝馬予想ソフトの最高峰「競馬最勝の法則」シリーズ最新作

競馬最勝の法則'97 Vol.1

狙え! 万馬券!

97年4月11日発売予定!!

鋭い分析！
驚異の的中率！

株式会社シャングリ・ラ　ユーザーサポート係：0423-64-7895　ホームページアドレス：http://www.mmjp.or.jp/SL_game

えっ！プレステから
新バーガーがでる？

GAPS INC. ギャップス 〒550 大阪市西区靭本町1-2-16 OTKうつぼビル TEL.06-443-8230(代) FAX.06-443-8232 Homepage address http://www.gaps-inc.com

Get Across All Gaps!

アクション＋ノベル。だから面白い！

小説の主人公は自分の思い通りにならないもの。
　でもアクション・ノベルは違います。自分で、主人公の行動（アクション）を自由に決める、新しいタイプの小説ゲームです。
　だからカッコいい戦闘アクションや、ヒロインとのラブストーリー、孤独な戦士のドラマなど、物語はあなたの思いのままです。
　アクション・ノベルは、自由なアクション＋ノベルだから面白い！

Angels of Resistance KRUEL
クルーエル〜反逆の天使たち

近未来サイキック・アドベンチャー降臨！

天使の力を受けついだ少女
エリ

鬼の血を引く宿命の青年
ユウヤ

天使の剣を受けついだ少年
マサト

Action Novel アクション・ノベル 第一弾！

君の心の天使が目覚める

KRUEL2010 〜新天使、覚醒

魔界のプリンセス？
ありす

孤独なバイオ・ソルジャー
ジョー

イラスト：安曇雪伸、駒崎ばるたん

先着1000名様に特製ステッカーセットをプレゼント！

双子の天才陰陽師
ホムラ＆ミギワ

アニメがプロローグのゲーム！

監督は「ランドロック」の松村康弘、キャラクター・デザイン・総作画監督は、「新・破裏拳ポリマー」の梅津泰臣と実力派のスタッフが参加。付属のアニメは前編30分。

1996 ホビー・データ/サンクチュアリ

参加案内

　アクション・ノベルは郵便を使って遊ぶゲームです。遊び方はとってもシンプル。あなたの選んだ主人公の物語を読んで、「これだ！」と思うアクションを選んで、ハガキに記入して送る。それだけです。
　しかも続きは約一週間で届きます。それを読んで、アクションを送れば、またその続きが……と、どんどんあなたの物語が出来あがっていきます。
　さらに〆切が決まってないので、好きな時に好きなだけプレイできます。あなたの予定にあわせて、遊べるときに遊ぶことができるのです。
　こんな新しいゲーム、それがアクション・ノベルです。

97年3月より開始!!

ただいま資料御請求いただきますと弊社各ゲームのカタログを漏れなく進呈します。

HOBBY DATA

くわしくは無料パンフレットを進呈中。ハガキもしくは電話にてお求めください。

(問い合わせ先)
〒220 [illegible]
有限会社ホビー・データ
クルーエルパンフレット「電撃プレイステーション」係
TEL 045(323)5300 (正午〜19時 平日のみ)
FAX 045(312)5255 (24時間受付)

ああっ♥
またやっちゃいました……。

半期に一度の
超読者サービスどきどき企画!!

『美少女ソフトカタログ』

'96年10月から'97年春までの「魔性の顔」ほか、
美少女ソフト全100本を完全網羅!
超過激シーン続出でたっぷりお見せします!

NEWS・COLLECTORS・SPECIAL

またまた激動のゲーム業界。最速レポート!

- 『FFⅦ』発売!! そのとき世界は変わったか!?
- パソコンに次の変革期到来。MMXの実力とは?
- もうひとつのゲーム最先端都市「台湾」の真実。
- 就職協定廃止で、ゲーム業界就職事情に新側面が。
- コンビニ流通安定期へ。ハードシェアに与える影響は?

ゲーム業界最大のイベントを事前調査
東京ゲームショウ'97春
パーフェクトガイド

～超大作RPGは
まだ終わらない～『FFⅦ』規制ギリギリ攻略法

好評連載企画

秘境伝説クリスタニア
水野 良とグループSNE
イラスト／亀井 格

中村うさぎの人生悶々塾
中村うさぎ

アマチュアゲームクリエイターの 秘密の花園

信頼度抜群! ゲーム業界詳細DATA
DENGEKI SUPER HIT CHART

オールラウンド・ゲームデータ・マガジン
電撃王
4月号 3月7日発売!
特別定価580円

表紙は山田まりやちゃんだ!

©アクティブ ©イリュージョン ©エルフ ©ディーオー ©クイーンソフト ©フォスター ©T2

※定価は全て税込みです。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

電撃攻略王スペシャル(B5判)

ガンダムが最新CGで蘇る!

ガンダムCGワークス

3/17発売

B-CLUB編集部

'96年末に発売されたMac用ソフト「GUNDAM 0079」に収録されたCGアニメーションを始め、最新のガンダムゲームのCGや攻略Tipsを集めたすべての「ガンダム」ファン必携の一冊 定価1,700円

初代のすべて…

電撃のガンダムシリーズに新たなる足跡——

電撃コミックス(B6判) 既刊好評発売中

一年戦争を描いたTVアニメ版を忠実に再現

機動戦士ガンダム0079 ①〜④

作画:近藤和久 原作:矢立 肇/富野由悠季 定価各560円

ジオン軍訓練兵から見た一年戦争…

MS戦記 機動戦士ガンダム0079外伝

作画:近藤和久 原作:高橋昌也 原案:矢立 肇・富野由悠季 定価560円

ネオ・ジオン軍MS師団の体験する戦場の数々

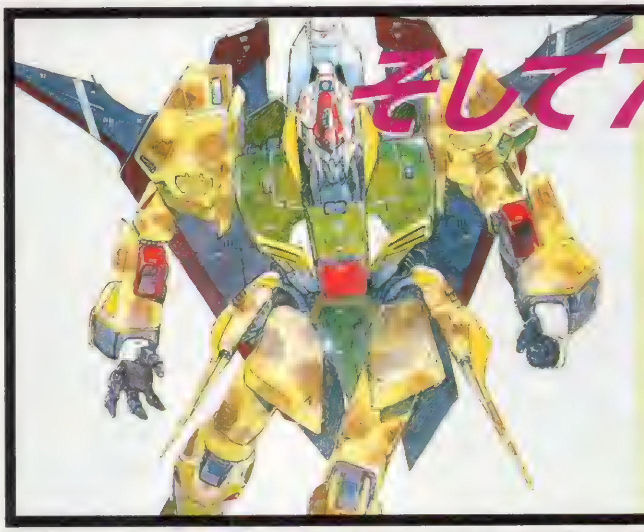
新MS戦記 機動戦士ガンダム短編集

作画:近藤和久 原作:矢立 肇・富野由悠季 定価各560円

公式年表のほか、データの集大成がここに!

データコレクション②

機動戦士ガンダム 一年戦争編 定価880円



そして7年後…『Z(ゼータ)』の世界

電撃コミックス(B6判)

TVアニメをハードにアレンジして、さらにドラマチックに!!

新刊

サイド ストーリー オブ

ガンダムZ(ゼータ)

好評発売中

作画:近藤和久 原作:富野由悠季/矢立 肇 定価560円

機動戦士Zガンダム①〜③(完)

作画:近藤和久 原作:富野由悠季 好評発売中 定価各560円

©創通エージェンシー・サンライズ ©1996 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENTO CO.,LTD.

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER（ザ・ディーパー）

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

受験も終わってホットひと息といった人も多いでしょう。そんな人は今こそ、堂々とゲームをプレイするチャンス。たまったストレスを解消できるゲームを探してみましょう。

【レビュアー紹介】

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
レトロゲーやヘンなゲームには人一倍精通している枯れたライター。実生活は干涸らびている。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
入道はスポーツゲームが好き。入道はヘンな海外ゲームが好き。入道は携帯モノが大好き。以上。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床覆男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している、超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

Destruction Derby 2

■SCEI■RCG
■2月21日■¥5,800

「破壊」の快感が味わえるRCGの第2弾。さまざまなコースでレースが楽しめる。

岩崎啓真

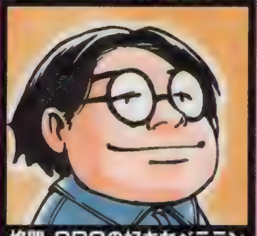
ゲームを愛するクリエーター

CD-ROM増刊の第2弾を作り始めました。前回は時間がなくて仕上げがかなりラフだったので、今回はプログラム全体を細かく見直して改良してます。ミニゲームなんかも入れたいと思っています し、大幅にパワーアップする予定。でも時間的に厳しいなあ。もう少し楽してプログラムを組みたい（笑）。

個人的にはとても気に入っている。「トータルデストラクション」がすごく面白く、前作より動きが滑らかになり、ロード時間なども改善されて非常に良くなった。ただ、ストックカーレースという、日本では極めてマイナーなジャンルのレースであること、ゲーム内容に癖があること、どことなく大味であることなどを考えると、誰にでもオススメできるゲームでないのも確か。ちょっと風変わりなレースが好きな人にオススメ。

80

ウォルフ中村



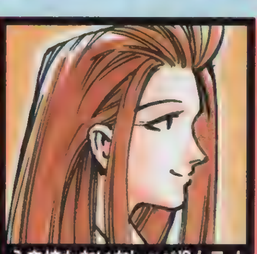
格闘・SPGの好きなベテラン

ここ3カ月に扱った作品の6割（12／21本）に85点以上をつけた。全掲載数を元に"当たり率"を出しても（111作を切り捨てた乱暴な計算だが）1割になる。未プレイ作品の中にも良質の作品はあるだろうから、実際の割合はもっと高いはず。私の好みもあるが質も確実にアップしているといえそうだ。

修理できるようになった、テクニカルなコースが増えた等のパワーアップ要素はあるけれど、破天荒な内容＆操作感は前作そのままだ（いい意味でも悪い意味でも）。引っかかりを感じた点は、視界。コースの前方がいきなり出現する感じになっていたり（PSの処理能力の問題だろう）、自車で見えなかったり、スピンしたときに車がこちら向きになってしまったりする。そういった部分でゲームに集中できなくて…。

65

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

いつも私的な話題なので少し恐縮している、なんでもゆうこです。最近バッサリ髪を切りました。ちょっと前までは詩織ちゃんより長くて、シャンプーは2週間できれちゃうし、1時間たっても乾かないしで困ってたんだけど、今は紐緒さんくらいの長さでスッキリ。次に切るときは虹野さんヘアかな。

車がジャンプしたりひっくり返ったりと、「2」はさらに激しくなってますねぇ。敵車の攻撃もすさまじくなってるみたいで、1度クラッシュさせられると、手がつけられなくなるくらいボッコボコにされます。アクセルブレーキだけでビュンビュン飛ばせる気持ちいいコースもあるし、なにより、クラッシュしたら上位入賞はムリっていうシビアさがステキ。それだけに、マジメに走ろうとするとハラが立つかも（笑）。

80

Part1代表 ウキキ松崎

それぞれのスペシャリストたち

『FFⅦ』をいちおう終わらせたのですが、なんだかやり残していることがある気がして、もう一度最初からプレイし直そうかと思います。そういえば、最近RPGやギャルゲーばかりで格闘ゲームをやっていません。AOUショーで発表された『ストⅢ』と『ヴァンパイアーセイバー』が楽しみです。

〈レビュアー　ネオ入道〉
「シグノシスのゲームは、グラフィックはキレイなんだけどゲーム性が…」というのが一般的な評価だろう。この作品のゲーム性を「高い」と言っていいのかは迷うところだが、前作からの乱暴なノリがさらに加速して、よりムチャクチャな方向に向かったことは評価したい。乱暴なゲームに、超美麗なグラフィック。「DD2」には、海外のゲームらしいうさんくさい魅力がツマッている。

75

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

三國無双

■光栄■対戦ACT
■2月28日■¥5,800

「三國志」の武将たちが闘いを繰り広げる対戦ACT。関羽、張飛など、10人の武将が使用可能。

あの光栄が作ったということで「どうかな」と思っていたが、実際にプレイすると非常に良くできており、思わず驚いた。ただし、ソツがなくいいデキではあるが、華がなくて盛り上がらない。また、動きが妙に重くてスピード感に欠ける。そして、背景が手前の人物の光源処理とさっぱりマッチングしていないことなどが気になった。しかし、十分及第点以上のデキなので、店頭などで確認して気に入れば買えばいいだろう。 **75**

読み込み時間は6秒程度だし（同キャラ継続時も読むのは痛いが）、操作感も良好だ。受け流し、避け、超技といった目立つ部分はもちろん、COMの思考やボタン同時押し時の処理等もよく考えられている。モード数が豊富、隠れキャラにまでエンディングムービーが用意されている、といった点もうれしい。ただ、練習用モードがイマイチ実用的でない、技のコマンドがほとんどわからない（雑誌頼り）等の減点材料もある。 **80**

タイトルからはかた苦しい印象を受けたんだけど、そんなにかたい作りではないのでホッとしました。ちゃんと女性キャラもいるしね。武器で攻撃するタイプの格闘ゲームゆえに、つばぜり合いとか、受け、流しなんていうオリジナリティがあるのが新鮮で、覚えなきゃいけない新要素もたくさんあって手ごたえがあります。「三國志」に思い入れがある人は注目しているだろうけど、元のイメージと違うキャラもいるかも。 **80**

＜レビュアー　ウキキ松崎＞
採用されているシステムは既存の格闘ゲームにあったものばかりだが、それらがうまくアレンジされているように思えた。登場する武将のイメージも私の思っていたとおりで、とにかくカッコイイ。キャラごとのバランスや、勝ちポーズが1種類しかない等の不満もあるが、それらを差し引いてもいいゲームだと思う。久しぶりに「極めてみたい！」と思わせてくれた格闘ゲームです。 **90**

ナムコミュージアム VOL.5

■ナムコ■ETC
■2月28日■¥5,800

かつての名作がまとめて楽しめるお買い得ソフトの第5弾。『パックマニア』など5作品が楽しめる。

今回のミュージアムは『ドラスピ』と『ワルキューレ』が入っているということで、コストパフォーマンスは今までのシリーズの中でもっとも高いと思う。移植度などについても、これまでどおりほぼ文句なし。それから、今回はミュージアム部分の完成度が非常に高く、凝った作りになっているのがうれしかった。反面（贅沢だとは思うが）、今回は目玉のゲームが新しすぎて、「このゲームが！」という懐かしさを感じないのも事実。 **85**

比較的新しい作品が揃っているから、未プレイの人にも楽しめるだろう（ごく最近のゲームしか知らない人には「不親切なゲーム」と映る可能性もあるが）。ゲーム自体のデキも文句ナシ。『ドラスピ』で連射が設定できない（ジョイスティックの機能に頼るしかない）等、若干の不満はあるけどね。アクセス回数は少なくないが、操作感は良好で、ストレスもあまり感じずにすむ。好きな作品が2つあれば十分元が取れるハズ（笑）。 **90**

「ドラスピ」とか「パックランド」とか、すっごく懐かしいゲームが入っていて、さんざん遊びまくりました（笑）。全体的にちょっと難易度が高めだけど、不思議にハマっちゃうんですよね、名作ゲーには。私は、上に書いた2タイトル以外はプレイしたことがなかったけど、今回初めてプレイした「ワルキューレ」はキャラがカワイくってなかなかグッドでした。ナムコ作品のファンにとって納得のいくラインナップでは？ **80**

＜レビュアー　厚美清司＞
新・旧2つのバージョンが収録されてる『ドラスピ』。さすがだな〜と思いますが、結局新バージョンばかりプレイしてたりして…。それにしても、『ドラスピ』の壁抜けが攻略テクニックとして紹介されていたり、『バラデューク』のムービーが見れたり、今回も「おおっ」と思わせる部分があります。『メトロクロス』を少しだけ3D体験できる仕掛けは、酔ってしまいますね。 **90**

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

宝魔ハンターライム With ペイントメーカー

■アスミック
■ETC
■2月21日
■¥4,900

美少女キャラが活躍するデジタルアニメ。グラフィックツールが付属している。

ジュピター藤平
PSユーザーにはおなじみ（かな？）の『ライム』が3話分と、グラフィックツールのカップリング。自分の描いた妖怪を第3話に登場させることができるようになっているけど、こっちはどちらかというとオマケかな。全3話中2話はリメイクだし。メインはツールの方でしょう。で、そのツールだけど、こちらはまずまず及第点。ただし、マウスがないとてんでお話にならないので、購入予定者は注意しましょう。 **50**

ウキキ松崎
自分の描いた絵を妖怪としてゲーム中に登場させられるのはなかなか新鮮。ツールについては、色もちゃんと設定できるし、機能的には申し分ない。ただし、きちんとした絵を描こうとするとやはりマウスが必要。私はこのシリーズをプレイしたことがないのでストーリーはよくわからなかったが、AVGとしては、1回のプレイが短くて気軽に楽しめます。キャラの絵は好みが分かれるだろうけど、私個人としてはちょっと…。 **60**

WWF イン・ユア・ハウス

■アクレイム ジャパン
■SPG
■2月21日
■¥5,800

アメリカの人気レスラー10人が闘いを繰り広げる、プロレスを題材にしたソフト。

ウォルフ中村
取説にも書いてあるように「技のコマンドを見つけ出せれば強くなれる」という不親切な作品。操作感は悪くないが、技の出し方すらろくに明かされないまま戦うのは…。ゲームバランスもイマイチ（今回も1対3で戦わされるし）。アイテムという新要素はあるものの、内容自体は前作と変わらないので「ゲーム初登場のゴールダストでプレイしたい方はどうぞ」という感じ。考えも作りも、国産の作品とは大きく異なっている。 **55**

ゆかマン
見た目には大味な洋モノ格闘ゲームですが、実はけっこう本格的な対戦が楽しめる作品です。WWFのレスラーがなぜか手から光線を出したり、殴られたときに変なモノが飛んだりするイロモノっぽさもたまりませんが、間合いや防御のかけひき、つかみからの攻防など、対戦格闘の要素も十分に備わっています。似たような格闘ゲームばかりで飽きてしまったという人は、1度試してみてもいいんじゃないでしょうか。 **70**

スターファイター3000

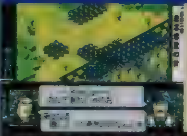
■イマジニア
■STG
■2月21日
■¥5,800

味方の戦闘機や戦艦とともに様々な作戦を実行し、数多くの戦場を戦いぬくSTG。

なんでもゆうこ
ウリと思われる7分のオープニングムービー見ました。でもね、ほとんどが戦闘機の発進と飛行シーンで、期待していたカッコイイ戦闘シーンは30秒程度。ちょっとガックシです。それで、ゲーム自体はどうかというと、まず、マシンとか建物とかのグラフィックが粗くて、なんとなくリアリティに欠けるような…。操作感にもクセがあって、急旋回しようとすると戦闘機がクルクル回りだすし…好き嫌いの分かれる作品でしょう。 **55**

鋼イム
3D・STGの部分もいちおう楽しめるが、ゲームの全体像としてはフライトシミュレータというべき作品なので、爽快さやスピード感を期待してはいけない。周囲の状況が把握しにくいシステムにやや不満を感じたが、膨大な面数、各面のノルマの設定などはよく作りこまれている。全体的にみて複雑すぎることもなく、序盤も比較的簡単なので、フライトシミュレータの入門編として選択するのも悪くないと思う。 **65**

天下制覇



■イマジニア
■SLG
■2月21日
■¥6,800

徳川家康を主人公にした歴史SLG。RPG的要素も加味されている。

がんの字

城にいるときはRPGのように城下街で情報やアイテムを収集し、合戦では本格SLGのシステムで緻密な戦略や判断が必要とされる戦闘を楽しむ。このシステム自体は悪くない（というか、かなりいいセンスだと思う）…が、かんじんのゲーム内容がその画期的なシステムに負けてしまっている。なによりつらいのは街探索のまどろっこしさ。１つのフラグを立てるのに、街の人全員に話しかけなきゃならないのは苦痛だよね。

55

ドワーフ西谷

合戦はリアルタイム、内政のかわりにRPG風の情報収集＆イベントモード、という作りの戦国SLG。斬新かつ簡単なシステムなので初心者でも安心、てなもんだが、戦略性も戦術性もけっして高くはないので、光栄系のマニア諸氏には食い足りないだろう。また、クセのある会話やイベントが続出するのも好き嫌いの分かれるところ。いっそのこと、グラフィックも含めて全編ギャグ調でまとめた方が良かったかもしれない。

65

ドラえもん2 SOS！おとぎの国

■エポック社
■ACT
■2月21日
■¥5,800

人気作品の「ドラえもん」のキャラたちがおとぎの国を冒険するACTの第2弾。

がんの字

システムが洗練され、前作より格段に遊びやすくなった。ステージのバリエーションが増えて、さらに変化に富んだゲーム展開が楽しめるようにもなった。そしてなにより、ポリゴンで描かれたおなじみのキャラたちが本当に原作そっくりで、雰囲気がまったく損なわれていないのがファンにはうれしいところだろう。ただ、お子様が遊ぶにはあいかわらず難易度が高い。また、ストーリー性が薄くなっているのはすごく残念。

75

Z佐藤

おなじみの道具で攻撃できたり、その際のエフェクトも原作どおりって感じでグー！　おとぎ話の主人公を５人のメインキャラたちが演じて戦っていくという設定も『ドラえもん』らしくて良いと思う。ただ、ACT部分をみると、画面処理が遅くなることが多くてちょっとイライラ。あと、プレイする年齢層を考えると、この難易度は少しキツすぎる気も…。仕掛け関係はとっても楽しく仕上がっているだけにかなり残念だ。

55

激烈パチンカーズ

■POW
■SLG
■2月21日
■¥5,800

実在の機種をモチーフにした台でパチンコ＆パチスロが楽しめるソフト。

オヤジ西岡

うーん、今どき実機SLGではないパチンコソフトを出してどうするのでしょう？　いや、実機実名ではないにしても、昔の名作コレクションであるとか、バリバリの最新機種を攻略できるとか、やりようはあるでしょう。それなのに、少しだけ現役を退いたような中途半端な機種が入って、しかも実機ではないという部分に疑問を感じます。パチンコもパチスロもグラフィックはひどく、ストーリーモードも適当すぎる気が…。

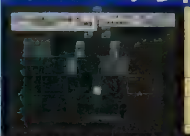
35

ドワーフ西谷

登場する台は実機じゃないし、グラフィックももう一つ。従って、リアルなパチンコ＆パチスロシミュレータを期待するユーザーには、オススメできない。しかし、ゲームとして見れば、それなりに楽しめる作品には仕上がっている。特にストーリーモードは、いきなり失業者でスタートし、バイトにナンパを交えつつパチンコ三昧という夢のポケナス生活を満喫できる点が大変よろしい。BGMも妙な雰囲気があっていい感じ。

50

AZITO －アジト－



■アステック21
■SLG
■2月28日
■¥5,800

秘密基地を作り、そこの司令官となって基地を運営するという異色のSLG。

ゆかマン

敷居が高いゲームという感じがします。難易度も高いです。操作性にも問題があり、快適に遊ぶにはマウスを用意した方がいいです（それでもけっこうひっかかりますが）。でも、それを補って余りある魅力がこのゲームにはあります。「秘密基地」…あぁ、甘美なるこの響き。地下に研究所を作って怪人や巨大ロボットを世に放ち、敵対する組織を壊滅に追い込む…。このコンセプトに心ひかれる人には文句なしにオススメです。

80

ウキキ松尾

「地下に自分だけの秘密基地を作る」。そんな、男子なら１度は夢見たことが現実に！　さらに変な改造人間やスーパーロボも造れたりして面白い。が、確かに基地は作れるけど、攻めてくる敵と戦うだけしかできないのはちょっと……。正義のために戦ったり、悪の限りを尽くせるなど、こちらから行動できればよかったのに。また、マウスでの操作を前提としているのか、コントローラではちょっとプレイしづらかった。

75

スペースジャム

■アクレイムジャパン
■SPG
■2月28日
■¥5,800

ルーニー・トゥーンズとM.ジョーダンがモンスターを相手にバスケットで戦うSPG。

厚美清司

日本のキャラに置きかえてみると、イチローがドラえもんやコロ助と一緒に、宇宙人と野球するようなものです。というわけで、ジョーダンとトゥーンキャラの競演と聞けば、イロモノっぽいイメージがありますが、意外とブチきれたアクションはなかったですね。アニメで見慣れているせいかもしれませんが。でもジョーダンが使えるゲームという点では、他のNBAものよりスゴイので、それだけでも価値があると思います。

70

ネオ入道

日本のキャラに置きかえてみると、ゴジラ松井がアンパンマンやジャムおじさんと一緒に、宇宙人と野球するようなものです。「PSソフトなら…」ということに期待しなければ、基礎的に（「基本的」じゃないところがミソ）楽しめるかな。「バスケってこんな感じだよねぇ」みたいなゲーム性＋MJ＋トゥーンキャラってことで、完全にお子様向けSPGの王道をイッてます。マニアックな洋ゲーファンには◎。MJファンには…。

55

NBAジャム エクストリーム

■アクレイムジャパン
■SPG
■2月28日
■¥5,800

NBAのスターたちが活躍するSPG。非現実的なプレイがリアルに再現されている。

厚美清司

「スペースジャム」と同じアクレイムということで、「スペース～」と比較させてもらえれば、ジョーダンがいない（つまりサー・チャールズもシャックもいない）のでまず減点。でも「スペース～」よりもアクションがキレて見えるのは、人間技とは思えないウルトラスーパーダンクをプレイしてるのがNBAの選手だからで、ロッドマンの同キャラを選ぶと髪の色が違う（笑えます）というバカっぽいところもいいですね。

70

ネオ入道

コンシューマ移植に限れば、シリーズ最強！　とりあえずそれは言えるでしょう。「３Dのコートであの『NBA　JAM』が！」と思うだけでいきりたつ人は絶対に即買い。ポージングするポリゴンキャラが前代未聞のデザインと動きで、かなりガッツ入ってます。ちなみに「スペース～」とこれの55点には、「いけいけゴーゴー」以外の意味はありません。そういうノリがわかってくれる人には◎。そうでないなら素直に×。

55

ダービージョッキーR

■アスミック
■SLG
■2月28日
■¥5,800

騎手となり、RCGのように自分で馬を操って走らせる競馬SLG。

厚美清司

騎乗依頼を受ける楽しさといいますか、実際の騎手も味わっていると思われる騎乗馬選びの感覚がかなりおもしろいです。きさらぎ賞でエアグルーヴとスーパークリークの依頼を受けたときは、もはや武豊気分。どちらを取るかという心地好い悩みが味わえました。騎乗に関しては、折り合いや脚質という部分より、さまざまな局面での判断力が重視されているようです。厩舎によって差がありすぎるのが気になりますけど。

90

オヤジ西岡

レース後の調教師のコメントが実に細かい。今のレースは何が悪かったのか、次は何に注意して乗ればいいのかが、きちんとわかるようになっている。だから、上達も早いっすね。僕がこのゲームで惚れたのはレースシーン。道中の位置取り、スタミナ配分、レースのペースの読みなど、いろいろな要素を加味して騎乗しないと勝つことができない。すべてがうまくいって優勝できたときは本当に快感だ。騎手SLG史上最高のデキ。

85

ラスベガスドリーム2

■イマジニア
■SLG
■2月28日
■¥5,800

スロットマシン、ルーレット、ポーカーなど、全部で６種類のゲームが楽しめるソフト。

厚美清司

イベントシーンでは、外人さん（ハリウッドの俳優らしい）が登場して英語でしゃべります。これがラスベガスの雰囲気だとは全然思わないのですが、このイベントのおかげで単調にならずかなり楽しめます。たとえば、外人さんに会うのが楽しいんですね。好きです、外人さん。ゲームとしては流れがあまりにもはっきりしてて、「操作されている」感じがするんですが、そのために見切りがつけやすくていいこともあります。

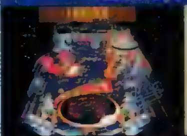
80

オヤジ西岡

遊べるゲームが６種類しかないのはちょっと不満。またその６種類のゲームが、どれも単調なんすよ。たとえば、「スロットマシン」だったら台によってスーパーリーチがあるとか、何らかの工夫がほしかったっす。それと、ゲームの途中に入るイベントも、あまり意味がないような気が……。いっそ、１本の大きなストーリーがあって、１日ごとにストーリーが進展していく、という形にすれば面白かったのに、と思うのですが。

45

ハイパー3D ピンボール



■ヴァージン インタラクティブ
■TBL
■2月28日
■¥5,800

個性豊かな6種類の台でプレイできる、本格派のピンボールゲーム。

岩崎啓真

まず、台の途中で加速するようなボールの動きに納得がいかない。また、フリッパーの先の判定がおかしく、バンパーの反応が変。と気になるところはかなりある。だが、台にいくつか楽しめるものがあること、マルチボールが正しく動く（ボール同士にもあたり判定がある）ところなどには好感が持てる。正直なところ、PSにはまともなピンボールがあまりないと感じているので、ピンボールに飢えている人にはオススメ。

65

ジュピター藤平

手元にボールがくると妙に速くなったり、フリッパーにボールが吸いついたり、バンパーの弾きっぷりが微妙に変だったりといった点が少々気になる。ボールをはじいたときの軌道変化が一定なのもなんか変。まぁデジピンだから、こういう所を実機と比べてもしょうがないのかもしれないけど。それ以外の点では、十分合格レベル。台も多いし、デジピン好きな人ならいいと思います。

70

Nage Libre ～螺旋の相剋～

■バリエ
■S・RPG
■2月28日
■¥5,800

異世界を舞台に5人の女子高生が活躍するS・RPG。戦闘はカードバトルで行われる。

ジュピター藤平

部活で攻撃方法が違ったり着替えでパラメータが変化したり、さらにリアルタイムっぽいターン制など、システムに目新しさを求めている点は評価できるけど、どうも中途半端な印象がぬぐえない。カードバトルもイマイチだし、キャラもちょっと…ね。まぁ、無難にまとまってはいるので、興味のある人なら購入してもいいかな？　とは思いますが。ただ、個人的にはSFC版をそのまま移植してくれた方がよかったかな。

45

ゆかマン

システムについては、移動力制による無段階移動になったところ以外はSFC版とほとんど同じです。シナリオもお気楽というか脳天気というか、いい意味での荒唐無稽さがあって（好みは分かれるでしょうが）悪くはないです。ただ、グラフィックがちょっと…。女の子がかわいくないです。ゲームそのもののデキも満足できるものとは言いきれないだけに、キャラがこれだとつらいかも（これも好みの問題かもしれませんが）。

50

全日本GT選手権 MAX Rev.

■KANEKO
■RCG
■2月28日
■¥6,800

全日本GT選手権公認のリアルなRCG。実際のエンジン音を素材にしたSEも魅力。

なんでもゆうこ

「GT選手権」の公認ゲームだけあって、チーム名やマシン、ドライバーがすべて実名だから、リアリティがあります。当然、プレイヤーの気合いの入りかたも、ほかのRCGとは違うはず。瞬時のブレーキングと素早いアクセルワークが要求されるから、本格的でスリリングなレースが楽しめるけど、そのぶん、難易度は高めに設定されてるみたい。音響にメチャメチャ凝っているゲームなので、ヘッドホンでのプレイが○です。

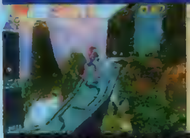
75

城イトム

ガタつくスクロール、イマイチのスピード感、納得しにくい操作感など、RCGとしてはもうひとつ（ネジコンを使わないと相当不利になるバランスであることもつけ加えておく）。凝ったエンジン音のわりに、音楽がさびしいのも惜しい。ただ、このゲームの真価は、'96年度全日本GT選手権に参戦した実在30チームのうちの21チームが登場し、憧れのマシンを操れるところにある。そう割り切れれば、ジックリ楽しめる。

60

マジカルホッパーズ



■バンダイ
■ACT
■2月28日
■¥6,800

独特の操作感が楽しい3D・ACT。スクロール方向が柔軟に変化する。

なんでもゆうこ

✚キーの右を押すだけでキャラが進行方向に進んでくれるし、基本攻撃はジャンプして敵を踏むだけだしと、初心者にもわかりやすい作りになっています。でも、ある程度ACTをやりこんでいる人にとっては、このゲームのシンプルすぎる操作方法にかえって戸惑うかも。ゲーム自体は意外とオーソドックスなACTだけど、序盤のライフが少なすぎて、すぐにゲームオーバーになっちゃうところはマイナス。

60

城イトム

実質2Dのシステムを3Dのグラフィックで表現したACTといったところか。グラフィック、地形の作りの工夫、演出などで感心させられるシーンがいっぱいだ。ただし、キャラの体力が少なく設定されているのを始め、基本的な部分での不満を強く感じた。斬新な展開や、演出の数々はぜひぜひ見てほしいのだけれど…。純粋に気持ちよくACTを楽しみたい、という人は手を出さないほうがいいかもしれない。

60

今回の総評&次回展望

今回も、あまり話題にのぼらなかったのにデキのよい掘り出し物ソフトがたくさんありました。そういうソフトを発掘できたときは、レビューの意義を強く感じたりします。

あの光栄が、「三國志」のキャラを題材にして作ったはじめてのオリジナル格闘ゲーム『三國無双』。いろんな意味で注目されていたこの作品についてのレビュアーの評価は、概ね良好という感じでした。PSでもっともレベルが高い激戦区（格闘ゲームというジャンル）にあえて挑戦して結果を出せていることについては、素直に評価できるのではないかと思います。硬派な格闘ゲームファンにオススメします。また、今回もっともよい評価が集まった『ナムコミュージアム5』も、シリーズが回を重ねるごとにパワーアップしているのはさすがといった印象。加えて今回は、収録作に『ワルキューレ』をはじめ、メジャーなタイトルが多いのでコストパフォーマンスも高いといえます。オススメです。

Part2に目を向けてみると、『ダービージョッキーR』と『AZITO』がかなりよさそう。前者は、最近たて続けに出されていたジョッキーもののなかでも出色のデキ。そして後者は、テーマがかなり斬新ということなので、興味がある人はプレイしてみよう。

さて、次号では、スクウェアの対戦格闘第2弾『ブシドーブレード』を予定。スクウェアらしからぬイメージの作品のデキはいかに？

岩崎啓真

今回は『ナムコミュージアム5』がオススメ。これは非常にデキがいいと思うし、内容的にも誰にでもオススメできる。問題は残りの2つ。『DD2』は、個人的にはお気に入りなのだが、ゲーム内容に一般性があるとは言いがたい。『三國無双』はソツなくまとまっているが、質の高い作品が多く競争の激しい3D格闘ゲームの中では、飛び抜けた作品とはいえないだろう。そういう意味で、どちらも「誰にでもオススメできる内容」とは言えない。

なんでもゆうこ

オススメはつけなかったけど『DD2』がけっこうイイ感じでした。クラッシュしたら、もう終わり。「これでもか！」ってくらい敵に攻められて、車から白い煙が吹き出しゲームオーバーなんて、あまりにもムチャクチャすぎて爆笑しちゃいました。『ナムコミュージアム5』の『パックマニア』も◎。モンスターに囲まれて大ピンチのときにジャンプで奇跡的に切り抜けられたときなんか、プロになった気分。楽しいし、ハマりやすいし、最高です。

ウォルフ中村

『三國無双』は既存の作品をよく研究している。ボタン時間差押しや同時押し時に出る技の優先順位は『鉄拳』、弾き返しや避け、打ち合いは『ソウルエッジ』、2種類のゲージの使い方は『R餓狼』、超技の演出は『ストEX』、といった感じ。こう書くと単なる物マネ&寄せ集めのようだが、すべてちゃんと消化されているためオリジナリティのある作品になっているのだ。処理落ちすることがある、カメラワークがおかしくなる技がある、キャラに魅力がない等は×。

Part2代表 ウキキ松崎

久しぶりの総評です。『三國無双』は久々に楽しめた3Dポリゴン格闘ゲーム。デキがいいですし、何といっても登場する武将たちがカッコイイ。光栄さんにしてはめずらしい（失礼）¥5,800という価格も見逃せません。あと、担当しませんでしたが、『ナムコミュージアム5』がかなり遊べそうです。『ワルキューレ』と『メトロクロス』の収録は、かなりうれしい。このシリーズ、これで終わってしまうのかなぁ。もっとプレイしたいゲームがあるのに…。

ビックリPS新記録

記録編

全国レベルでPSゲームの記録を比べあえる、アツくそして楽しいページ

今回は超人気作『ＦＦⅦ』での「300万人（推定）の頂点をめざせ」プロジェクトをはじめ、人気声優の直筆サイン入り賞品の提供ほか、見逃せない企画がめじろおし。この機会に、キミがプレイにかけた思いをハガキに書いて送ってみよう。募集種目は、右ページの欄外でも紹介しているので、よろしくね。

◀かわいい美那といっしょに記録を申請してくれたのは、小糖雨さん（福岡県）。参加者全員の順位と記録を発表しちゃうのは、ＤＰＳだけです。コンマ1秒でも速い記録をめざして、がんばってくださいね。

注目企画が続々と発動！　このビッグチャンスを見逃すな！

ザ・挑戦者ランキング　募集外の記録を大紹介だ

▶こちらは兵庫県のパンダ3号さん（10歳）の出してくれた記録。小学生の読者からも、毎月たくさんの申請ハガキが届けられているぞ。

●『ナムコミュージアムVOL.４』
☆裏イシター・クリアタイムアタック
ピーチ大王（愛媛県）26分19秒
☆源平討魔伝・３種の神器入手タイム
Ｃ＆Ｃ（茨城県）８分42秒
☆源平討魔伝・クリアタイムアタック
Ｃ＆Ｃ（茨城県）11分48秒

これはスゴい！

◀ピーチ大王さん（愛媛県）が記録達成をした瞬間の画面写真。マニアにしか、この真価は理解できないかも。

●『パラッパラッパー』（ＭＥＮＵのハイスコア表示をステージ別に競う）
《１面》4,704点　《２面》3,349点
《３面》3,220点　《４面》3,570点
《５面》5,476点　《６面》5,446点
以上を、たこまる氏（兵庫県）が達成！ちなみに、すべて〝クール〟だそうです。

挑戦者募集中　自分の腕をそして可能性をこのコーナーで試してみよう

300万人（推定）の頂点をめざせ　ファイナルファンタジーⅦ

ルール　ミニゲームの〝スノーボードゲーム（写真参照）〟でのタイムを競う。記録は、初級、中級、上級それぞれで募集するぞ。推定300万人の頂点という栄冠に、キミはどこまで近づけるかな？

申請記録　『ＦＦⅦ（スノーボードゲーム）』と明記して「何級を選んだのか／タイム」を書こう。入賞したときに備え、記録をメモリーカードに残しておくのも忘れずに。スゴいタイムを期待しているぞ！

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

ゲームの〝出し方〟
まず、アイシクルロッジの大氷河で、北のクレーターをめざして進むスケボーイベントをクリアしておこう。その後〝ゴールドソーサー〟のゲームセンターで、スケボーゲームの筐体を調べればOK。

ルール　主人公のレベルが99（最高値）になるまでの時間を競う（最高値になった直後にセーブした時間が申請する記録になるぞ）。

申請記録　『ＦＦ７（レベルアップ・アタック）』と明記して「記録」を書こう。時間もタップリあるので、ジックリと挑戦しよう。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

ハガキに書くこと　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストを書き添えるのも大歓迎だ（封筒で複数のハガキをまとめて送ってくれてもいいぞ）。

申請ハガキのルール　申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めている）。ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール　１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうからね（確認後に返却します）。

開催してほしい種目も大々的に募集中！

『ＦＦⅦ』の「正式募集してほしい種目」や「聞いてほしい報告」などを大々的に募集しているぞ。お気に入りのミニゲームで出した記録、召還獣の種類数アタック、珍しいチョコボの自慢など、楽しいルールや記録を思いついたらハガキで知らせてね。ハガキには『ＦＦⅦ／開催＆掲載希望』と明記して「正式募集希望のルール内容／自分の記録」や「聞いてほしい報告の内容」を書こう。

▲獲得したマテリアの種類を競うとか、なんでもＯＫだ。

全参加者の記録発表も実現しそうだぞ

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「１位に8,000円、２〜５位に3,000円」、599〜150人で「１位に5,000円、２〜３位に3,000円」、149〜50人で「１〜３位に500円」、49〜20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金なし）。

目下募集中 ハームフルパーク

ルール① "1PLAYER"モード（難易度ノーマル）でのスコアを競う。コンティニュー、2Pプレイは不可とするからね。

申請記録 『ハームフルパーク（ルール①）』と明記して「記録」を書こう。前号を見て送ってくれた人のハガキも集計に加えてあるぞ。

しめ切り▶5月6日必着　入賞の確認▶メモリーカード使用

ルール② "1PLAYER"モード（難易度ベリーハード）でのスコアを競う。もちろん、コンティニュー、2Pプレイは不可だ。

申請記録 『ハームフルパーク（ルール②）』と明記して「記録」を書こう。腕に自信のある人は、このルールで挑戦してはどうかな？

しめ切り▶5月6日必着　入賞の確認▶メモリーカード使用

ルール③ "スコアアタック"モードでのスコアを競う。設定などの指定はとくにないので、思う存分にパターンを研究しよう！

申請記録 『ハームフルパーク（ルール③）』と明記して「記録」を書こう。Vol.41の攻略ページにも目を通しておくといいぞ。

しめ切り▶5月6日必着　入賞の確認▶メモリーカード使用

特別賞品 菅原さん&菊池さんのサイン入り賞品を提供！

ルール①で勝者に贈られる賞品は以下の通り。ルール②、ルール③では優勝者1名のみに「サイン入り画面写真1枚」を進呈するぞ。

がんばってね

◀憧れの菅原祥子さん直筆アイテムが入手できるチャンス到来！　がんばるしかないよね。

優勝	「優勝を祝福する直筆色紙」「サイン入り目覚まし時計」「直筆サイン入り画面写真2枚」「オリジナルテレカ」	4～10位	「直筆サイン入り画面写真1枚」「オリジナルテレカ」
		11～30位	抽選で2名に「直筆サイン入り画面写真1枚」「テレカ」
2位	「サイン入り目覚まし時計」「直筆サイン入り画面写真2枚」「オリジナルテレカ」	31～50位	抽選で1名に「直筆サイン入り画面写真1枚」「テレカ」
		51～70位	抽選で1名に「直筆サイン入り画面写真1枚」「テレカ」
3位	「サイン入り目覚まし時計」「直筆サイン入り画面写真1枚」「オリジナルテレカ」	71～100位	抽選で1名に「直筆サイン入り画面写真1枚」「テレカ」

目下募集中 ソウルエッジ

ルール① タイムアタックモードでオールクリアまでのタイムを競う。使用するキャラは裏技使用時も含むどのキャラでも構わないぞ。エッジマスターモードで入手した武器の使用もOKだ。

しめ切り▶4月7日必着
入賞時の確認▶メモリーカード使用

全参加者の記録を発表！

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール①／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うので、奮って参加しよう。

目下募集中 レイストーム

ルール エキストラモードでスコアを競う。自機は最初から選べるどちらを使ってもOKで、コンティニューも使って構わない。難易度も好きなように設定していいぞ。

申請記録 『レイストーム』と明記して「スコア/選択した自機/選択した難易度」を書こう。申請とは直接関係ないけれど、プレイをビデオに収めてくれているとうれしいな。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

レイジレーサー

ルール① タイムアタックモードで、LAKESIDE GATEのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する3車種は使用不可。

しめ切り▶3月4日必着
入賞時の確認▶メモリーカード使用

しめ切り直前

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール①／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

全参加者の記録を発表！

ルール③ タイムアタックモードで、OVER PASS CITYのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する3車種は使用不可。

目下募集中

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール③／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

ルール④ タイムアタックモードで、THE EXTREME OVALのトータルタイムを競う。使用する車はEXTRAで新たに出現する3車種を含む13車種のどれでもOK。チューンナップもご自由に。

目下募集中

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール④／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

しめ切り▶5月6日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

女性プレイヤー専用の種目

レイジレーサー

ルール② この種目は、女性プレイヤー専用なので注意。競技ルールと記録のしめ切りは『レイジレーサー』のルール①と同じなのだ。

しめ切り直前

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール②／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」をハガキに書こう。

ソウルエッジ

ルール② この種目も、参加資格があるのは女性だけなのだ。競技ルールと記録のしめ切りは『ソウルエッジ』のルール①と同じだぞ。

目下募集中

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール②/記録/使用キャラ/使用武器名」を書いて送ろう。使用した技なども解説してくれると、よりベター。

入賞の確認はメモリーカードと…
女性であることを証明するもの（免許証など）のコピーと、電話で攻略技術に関する簡単なインタビューをお願いする予定。

賞品 この部門のトップには、特別に希望のPSソフトを1本プレゼントするぞ。参加者の数に応じてプレゼントが増える可能性アリだぞ。

全参加者の記録もモチロン発表する！

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ピックリPS係」まで

掲載予定
3月4日必着まで▶Vol.44で発表
4月7日必着まで▶Vol.46で発表

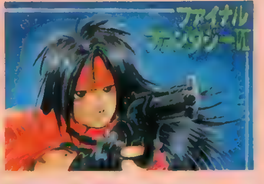
●「ナムコミュージアムVOL.5」では「ワルキューレ」のクリアタイムと「ドラスピ（NEW)」のスコアを募集中。ゲーム名を明記して「記録」をハガキに書こう。●「トゥームレイダース」でも、インカ（全4面）の合計クリアタイムを募集中（ほかのステージの記録も集計予定)。ゲーム名を明記して「インカⅠ～4面の合計クリアタイム／それぞれのステージのクリアタイム」（ローマ以降で申請するなら「ステージ名／クリアタイム」）を書こう。●「パラッパラッパー」でも各面のスコアを募集中。ゲーム名を明記して、「選んだ面／記録」を書こう。

4色奴隷 COLORのどれい

カラーで絵を描くのは楽しいです。ね？ きっと貴方もそう思うはず。見知らぬ貴方と見知らぬ貴方をハガキでつなぐ4色奴隷。さあ、今回も極彩色天国にようこそ（笑）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

▲大阪府　陸原夕さん：ティファは健気で良いです。+ナイスバデ。

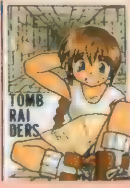


◀大阪府　メモンガーさん：ちょっと若めなヴィンセントさん。仲間にするのが少し大変です。少し。

▼岩手県　碧並空さん：ニャンコですから。無防備でOKです。自分の興味のある方しか向きませんから。まあ、そこがネコの可愛さってことで。ワガママが1番。

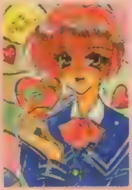
◀山口県　宗賀龍夢さん：キャラゲーとしては及第なんですが……格闘ゲームとしては……ね？ その辺なんとかなればいいんですけど。「4」は？

◀埼玉県　よしかづさん：やるほどOKなソフトです。



▲福岡県　こじゃるさん：完成度高いシステムです。

▼広島県　たかたかさん：期待度高まってます。

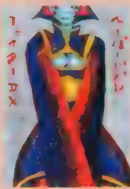


▲愛知県　植田智博さん：耳で天気がわかりますか？

▼福岡県　ムーニーさん：楊枝が…イヤスギです（笑）。

▲京都府　しばおさん：目がクリクリでポンです。

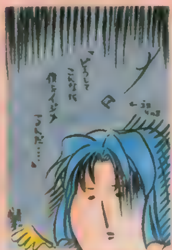
▼石川県　バラ族さん：元も欲しいですよねぇ……。



▲埼玉県　ANNA♥Kさん：目がちょっと女王様？

◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：リョーちゃんの声が……ちょっと。もっと可愛くても（笑）。

◀愛知県　おかちめんこさん：かなりイヤなエミリオさんです。鼻長いし。だら〜んと（笑）。

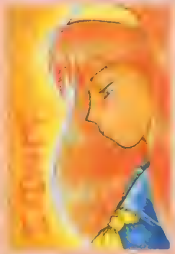


◀埼玉県　ひうらむとさん：リアルな自分に会えそうになるのが「ペルソナ」の良いところですよね。キャラ高校生だし。

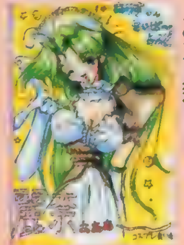
◀秋田県　まいまいさん：ユフィはイメージ的にお肌ツルツルな感じです。お腹も筋肉なくツルン。

▲宮城県　うつのみやさおりさん：エアリス、電波受けてそうなセリフありますから（笑）。

◀北海道　TOMYさん：モンチッチ系なんでしょうか？ まさるさんですから。



◀岐阜県　ズバットPSさん：イロイロあるけど「2」は出ないんでしょうかねぇ？

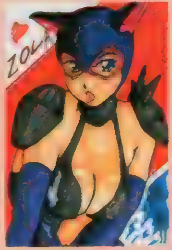


◀福岡県　蒼月さん：ギャルゲーとしてなら十分楽しい「ありす」なのです（笑）。

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：いじっぱりで生意気そうな所が魅力？え？ 情けないところも？ フムフム。

◀神奈川県　幻夕貴さん：ティファの胸に膝をのせてるのがポイントですね？

◀兵庫県　百鬼夜行さん：コスプレ……する人いるんでしょうか？ 見てみたいです。



▲埼玉県　すばるれいかさん：実際プレイしてみて印象は変わりましたか？

◀神奈川県　？の種さん：魔法少女は変身するときに叫ぶのが決め手でしょう。やはり。

◀千葉県　MAKOTOさん：この顔でカエル使いですから（トホホ）。なにも……ねぇ？

◀群馬県　いずみ-7さん：なかなか続報が届きません。限定版は盛り上がってるのに。

◀栃木県　庵屋さん：クマ抱いて、帽子は……「パラッパ」？ 踊るんでしょうか？

4色奴隷

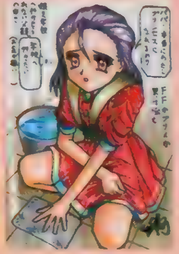
カラーイラストの基本 [illegible]

▲愛知県　カシューさん：このソフトも続報が……。

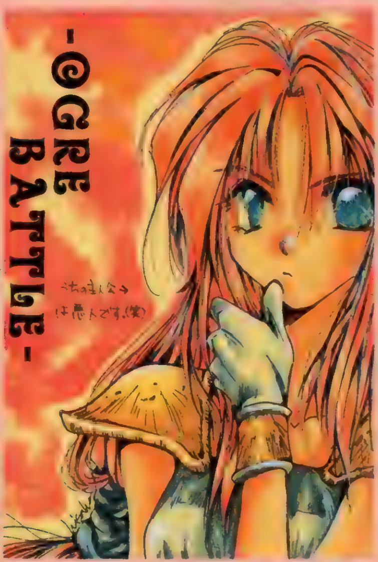
▼新潟県　りるひなさん：その重さが愛なのでしょう。

▲千葉県　木村吉伸さん：もっとコース欲しいですよね。あと明確な「ライバル」。悪魔のZとか、首都高のイナズマとか（笑）。

▼愛知県　白偽さん：薄幸でもいつかは……きっと。



▲茨城県　まみこさん：ゲロはいけません。外見ます。

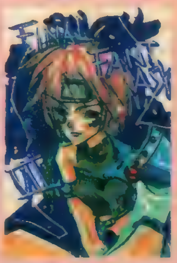


▲広島県　ひさほさん：まあ、側近に善人がいればなんとかなるモノです。解放専門と戦闘専門にわけた方が効率良いですからねぇ。

▲東京都　アウーさん：地味だけど楽しいですよね。

▼埼玉県　青い優さん：もっと目立っても……ねぇ？

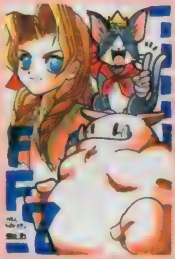
▼宮城県　鈴音りんさん：厚着も似合う娘さん。



▲新潟県　高丸じえさん：ネコ系のユフィ。シュシュ。

▼大阪府　月鏡さん：本当の翼はどこに？

▼東京都　成瀬祥雄さん：「3」最大の魅力とまで言われる（笑）ナル様。それにしてもいつからナル「様」なんでしょうねぇ……（笑）。



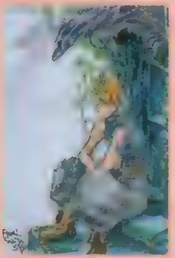
▲大阪府　猫月彩さん：ケットシーは動きが○です。

▲三重県　桃亀イリヒさん：彼女のエンディングはドキドキしちゃいます。それにしても今回はなぜかカラートーンの作品が多いような？

▼宮城県　パレちんさん：でも……ああいうことに。

▲大阪府　柏田秀紀さん：この2人のための「新」。

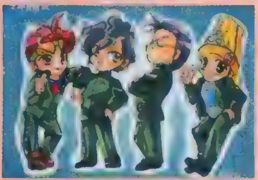
▼神奈川県　貞雅さん：全ての戦いの……後？



▲愛知県　カシューさん：細かなデキが○だそうです。

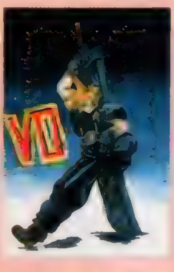
▼愛知県　高野ゆうさん：少年のような心が……。

▲茨城県　鋼つかささん：セフィロス、剣危険です。



▲福岡県　律子さん：やっぱり主人公が1番サマになるんでしょうか？　腰に手をあててるし。

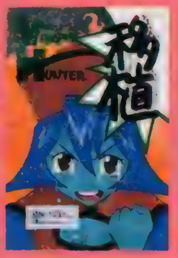
▶愛知県　綾上津志郎さん：この状態からでも切りかかれそうなのがクラウドさんのスゴイところ。



移植化計画出張版

移植希望はこのコーナーで紹介中。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は、ハガキを送ってください！　みんなのハガキがメーカーさんを動かします。いや、これマジで。移植化計画の実績ってなかなかスゴイんですから。詳しくは今号217ページを！

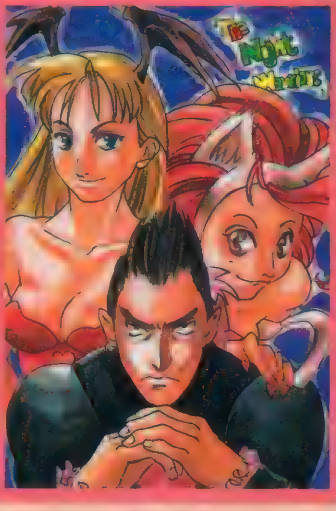
▼岡山県　のぶすけさん：移植希望かなり高まってます。



▲大阪府　如月静真さん：そうですよねぇ……でもデキが悪かったら……。

▲埼玉県　青い優さん：ＰＣエンジンの「Ｉ・II」はいいですねぇ。戦闘早くなるし。特に「I」の。

◀愛知県　ゆきのさん：「ハーレムブレイド」隠れた人気作品です。キャラなかなか可愛いですしね。



◀長野県　湖山たみさん：新作も発表されました。移植は……どうなんでしょうねぇ？　難しいんでしょうか？　やはり。

PlayStation
"チョロQ2"
最強マシンの方程式
レースで賞金を稼ぐ
チョロQタウンに行く
ショップを探す
チューンナップする
(テクニック+センス)
×
マシンへの愛情
だいじ!
このあたりに作用している. らしい
START
愛車のチューンナップだ、
チョロQタウンに行こう!!
レースで稼いだ賞金をもって、秘密がいっぱいのチョロQタウンへ。チューンナップに必要なショップやパーツは自分で探すんだ。マシンのグレードが低いといけないショップもあるぞ!
チョロQ2
CHORO Q2
NOW ON SALE!
価格:¥5,800(税別)
対応機種:プレイステーション
ジャンル:レースゲーム
チョロQクラブキャンペーン
やってるよ!
チョロQメッセージ
「チョロQ2」プレイ中に隠れショップや裏ワザを発見!キミのゲットした情報を、お店のポスターに貼ってもらおう!
発見!!
チョロQにオリジナルのカラーリングをしよう!
優秀作には賞品が出るぞ、はりきって応募だ!
カラーリングコンテスト
↑くわしくはこのポスターのあるお店へ!!
あそびは文化
タカラ 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品は こども商品券で
©TAKARA CO.,LTD. 1997.
"PlayStation"の"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

電撃PlayQuestion

プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

「ゲームを買ったはいいけど、クリアできない！」そんな人は、迷わずこのページを開きましょう。きっとアナタの求めているものが見つかるハズです！

©KOEI 1997

三國無双

あの『三國志』の豪傑たちが激突する、夢の対戦格闘ACT
今回はボスキャラの紹介と基本システムについて攻略だ！

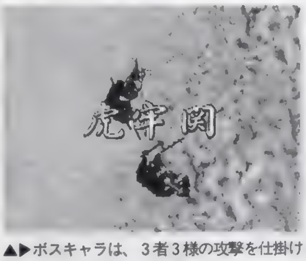
ジャンル	対戦ACT	価格	¥6,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月28日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついに発売された、光栄初のポリゴン格闘ACT。みんなは、しっかりチェックしてるかな？　ムサイ男の武将ばかりと敬遠しないで、ポリゴン格闘が好きなら1度はプレイしてみてほしい。全体的には大味で細かい部分に難点はあるものの、技の豪快さとキャラクターのアクションの妙技は、ほかでは味わえない楽しさがある。ガードよりも攻めを重視し、アクティブに敵の攻撃をかわせるシステムは、これから登場する格闘ACTにシゲキを与えるかもね。　（典韋使いのさとちー）

ボスキャラ初公開！　これが最強の3武将の勇姿だ!!

誰もが思ったであろう「三國無双」のボスキャラ。曹操と諸葛亮、呂布の有名3武将が期待どおりに登場するぞ。曹操と諸葛亮は、中ボスとして登場。プレイするキャラクターにより、出現する中ボスが異なるので、相性によっては苦戦を強いられることもある。また、呂布は、全キャラクター共通のボスキャラとして登場する。呂布を倒せば、めでたくエンディングを迎えることができるのだ。各キャラクターごとにエンディングが用意されていて、ポリゴンによるムービーを見ることができるぞ。全エンディングを見るためには、強敵の3武将を倒さねばならない。そこで今回は、3武将の攻撃のバリエーションと特徴を紹介。初めて出くわしたときにうろたえぬよう、予備知識を頭に叩き込んでおこう!!

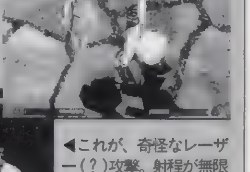


▲▶ボスキャラは、3者3様の攻撃を仕掛けてくる。各々のクセを見極めるのだ。

諸葛亮孔明

諸葛亮の扇子を巧みに使いこなして戦う様は、蝶のように華麗で優雅。体の周りを扇子がクルクルと回って身を守り、近寄る敵を払いのける。扇子を上空高く投げ上げ、それに気を取られている敵を投げてしまう技は、見ていて「やられた!?」と思わず口に出してしまう。また、レーザー(?)のような攻撃は、一呼吸タメるようにして出す。そのスキが攻撃のチャンスだ!!

◀この扇子がクセもの。諸葛亮に近づくと、扇子で払いのけられてしまうのだ。見た目よりもリーチが長いため、うかつに近づくことができない。

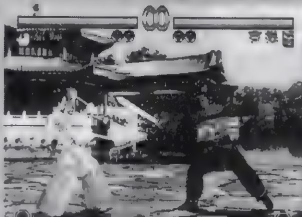


▶多彩な投げ技を持つ諸葛亮。起き上がりなどでなにもしないと、容赦なく投げにくる。常に攻撃の姿勢を忘れるな！

◀これが、奇怪なレーザー（？）攻撃。射程が無限なので、遠距離で撃たれると手も足も出ない。技の出にスキがあるので、そこを攻めるのだ。

曹操孟徳

倚天の剣を手に、勇敢に戦う曹操。剣が武器でありながら、鋭い突きによる攻撃を多用してくる。見た目のリーチこそ短いものの、攻撃判定が大きく、踏み込んで攻撃してくるために間合いが読みにくい。また、突き攻撃によってこちらがうずくまってしまうことがあり、そこに追い打ちを重ねられるとかなりキツイ。また、近距離でうかうかしていると積極的に投げにくるぞ。

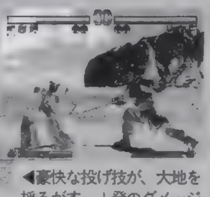


◀素早い突き攻撃は、モーションが見えてからではとても対処しきれない。中段攻撃なので、立ちガードを基本にしよう。

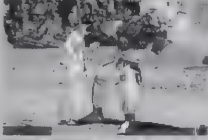
▶倚天の剣を回転させ、敵を放り投げる。カメラアングルが切り替わるので、見た目が超カッコイイのだ。イタイけど……。

呂布奉先

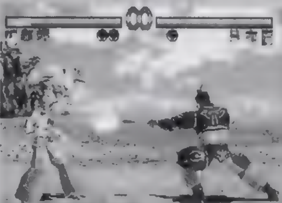
巨大な方天画戟を武器に、豪快な立ち回りをする呂布。リーチの長い方天画戟を振り回し、その巨漢からは想像もつかないスピードの突き攻撃を繰り出してくる。初めて対戦するときは、圧倒的なパワーとスピードに驚くだろう。しかし、よ〜く動きを見ていれば、次に方天画戟を振り回すか、それとも突きがくるか読めてくる。受け流しと弾き返しがポイントとなる。



▶やたらと方天画戟を振り回してくる。上下のコンビネーションに注意しよう。



◀豪快な投げ技が、大地を揺るがす。1発のダメージも大きいから恐怖だ。



◀目にも止まらぬ早さで、強烈な突き攻撃を仕掛けてくる。技を出す前に呂布が「おりゃ〜」と声を発するので、それに合わせて受け流しをするといいぞ。

ポイント Q&A

Q：「三國志」には、いろいろな武将が登場しますが、公表されている以外の武将は登場しないんですか？
A：それって、隠しキャラクターのことかな？　今回紹介している、曹操、諸葛亮、呂布が新たに判明して、今のところ総勢13名の武将が登場するようだ。きっとこの3武将も使用できると思うので、使用条件や技表などがわかり次第紹介するから楽しみにネ。

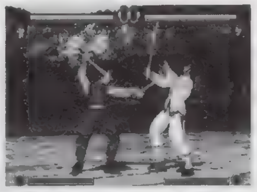
システムから始める『三國無双』ビギナーズワンポイント攻略

格闘ゲームというと、まずガードを固めて…という受け身の戦法が頭に浮かぶが、この「三國無双」は攻撃に重点を置き、アクティブな戦いを楽しむようにゲームが作られているのだ。システムも動きの流れが止まらないように工夫されていて、敵の攻撃をガードするよりも、下で紹介している弾き返しや受け流しといったアクションによって敵の攻撃を回避する方法を重視している。また、お互いの攻撃がぶつかり合うときに発生する「打ち合い」にも注目してほしい。

◀打ち合いになったら、ボタンを連打する。この連打の速さで、硬直の時間が変化するぞ。

POINT1◉弾き返しの持つ意味とは？

敵の斬り攻撃に対しての防御策として、弾き返しというシステムが採用されている。これは、文字どおり敵が斬りかかってきたところを武器で弾き、一瞬、敵の動きを止めることができる技だ。しかし、タイミングがシビアなので、失敗すると敵の連続攻撃を喰らってしまう危険性もある。斬り攻撃の強いキャラ、またはコンビネーションで斬り攻撃をメインとするキャラのパターンを覚えれば、弾き返しのテクニックも身につくぞ。また、弾き返しと同時に攻撃ボタンを押せば、敵が硬直しているときに反撃をすることが可能。タイミングが命だっ!!


▲弾き返しから、すぐさま反撃。攻撃ボタンは先行入力すること。

▶キャラや技によって斬る軌跡が異なるので、タイミングがムズイ。

▲弾き返し後に有効なのが、投げ技。敵の技の出かかりを投げてしまう。

POINT2◉受け流しはコンビネーションのチャンス！

受け流しとは、敵の突き攻撃をかわし、後ろに回り込んで避ける動作のこと。これが成功すれば、完全に敵の背後をとることができるので、攻撃を仕掛ける絶好のチャンスとなるワケだ。狙い目としては、突き系のコンビネーション、あるいは無双乱舞の2、3発目。ただ、早い段階で受け流しに成功しても、敵は技が終わらないと先へ歩いていってしまい、こちらの攻撃が当たらないので注意。また戦法の1つとして、敵との距離をおき、突きでないと攻撃が届かない位置でのけん制も有効。じれて単発の攻撃をしてきたところを受け流すことができる。これはちょっと消極的なので、オススメしないけど。

▲これでは、受け流しが早すぎたため、敵が離れてしまって攻撃できない。

▲背後をバッチリとらえた。コンビネーションのチャンス！

▼

▲見事に体を入れ替えて、敵の突き攻撃をかわしている。美しすぎるシーンだ。

POINT3◉無双乱舞の狙いどころ

画面下に表示されている気合いゲージがマックス、あるいは残り体力が少なくなって体力ゲージが赤くなったときに「⇩⇘⇨□×」で斬り系、「⇩⇘⇨△○」を入力すると突き系の無双乱舞を使用することができる（右向き時）。これは、強力なコンビネーションを繰り出す技で、すべての技が入れば大ダメージを与えることも可能。また、体力ゲージが赤い状態で、なおかつ気合いゲージがタマっているときは、さらに無双乱舞がパワーアップする。気合いゲージは積極的に攻めたときにタマリ、防御やバックステップのように消極的な態度だと減ってしまうのだ。

▲画面の背景が一瞬真っ暗になり、武器から閃光が放たれて無双乱舞スタート！

▶無双乱舞も万能ではない。通常技で簡単に止められてしまうのだ。キャンセルから狙え!!

POINT4◉起き上がり

起き上がりの基本は、その場起き上がりと✚キーを入力することで前または、後転して起き上がるものだ。しかし、これでは追い打ちに来た敵に対して、起き上がり中に攻撃を喰らってしまうケースが多い。そこで重要なのが、画面の奥行きを利用した側転起き上がり。この場合、敵との軸をずらして起き上がることができるため、追い打ちにきた敵をかわせるのだ。操作方法は、◎ボタンを連打するだけ。また、◎ボタンと✚キーの組み合わせで、側転後に前、後転をして起き上がることも可能なのだ。

▼

▶

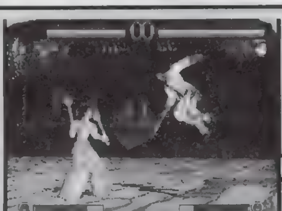
◀▲まず、画面奥へ側転をし、そのあとに敵に近づくように前転、そして起き上がり攻撃で敵の足下をすくう。この場合、敵の出方も考慮に入れて起き上がりパターンを選択だ。

実戦！ 対COMで有効な戦法を伝授

このゲームのCOMの思考ルーチンは、他の格闘ACTに比べるとかなり賢い部類に入る。ゲームに慣れていないうちは、COMから『三國無双』の戦い方を教わることもしばしば。とはいっても、しょせんはCOMの戦い方。打ち崩す手段がないわけではない。1番有効なのは、リーチがあってモーションの早い技を、敵の攻撃の空振りに合わせる戦法。先に手を出してしまうと、弾き返しや受け流しでアッサリと返されてしまうからだ。このときの注意点は、間合いを十分にとって敵の一撃目が届かないポジションを維持すること。また、体力が減ってしまった場合も、やはり相手の空振りに無双乱舞を狙っていく。あとは、COMの戦い方を覚え、システムを把握すること。

技のスピードを生かす

◀大抵のキャラクターには、モーションの早い技がいくつか用意されている。これで間合いを計り、敵の技の出かかりや空振りのスキに叩き込むのだ。


▶

間合いを広げて待つ

◀▼ある程度間合いを広げると、ある決まったパターンでCOMが攻撃してくる。こちらの技が届かない位置なら、近づいてくるのを待って攻撃！

ポイント Q&A

Q：店頭で「三國無双」のデモを見かけたのですが、あの「カキン、カキン、カキ〜イ」と武器をぶつけ合うのは何なんでしょうか？

A：フフフ……。これこそ、このゲームを象徴する、打ち合いというシステムだ。お互いの攻撃が、タイミングよくぶつかったときに発生する状態。カメラアングルの変化がなんともカッコよくって、まさに剣劇の醍醐味ここにあり！　って感じ。キャラクターのアクションも、メチャクチャカッコイイぞ。

使用キャラ10名のコマンドリスト一覧表

コマンドは、すべてキャラが右向きの場合の入力方向。□は斬り、△は突き攻撃、×は弾き返しを表している。また、黒い矢印は、入力時間を長めにすること。

趙雲子龍

技名	コマンド	判定
斜撃槍	⇘□	中
平槍	⇘△	中
下撃槍	↓□	下
下槍	↓△	下
転把槍	相手に背を向けた状態で□（△）	中
転把下槍	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
空断槍	↑□（△）	中（ダウン）
裏転槍	□△	投げ（上段）
竜爪落	⇘△・□	中中
竜爪旋	⇘△・↓□	中下
竜爪旋鋒	⇘△・↓□・□・△	中下中中
連爪落	△・△・□	上中中
連爪旋	△・△・↓□	上中下
連爪旋鋒	△・△・↓□・□・△	上中下中中
崩山竜爪落	□・△・△・□	上上中中
崩山竜爪旋	□・△・△・↓□	上上中下
崩山竜爪旋鋒	□・△・△・↓□・□・△	上上中下中中
竜雲昇	⇩△・□	下中
竜旋陣	⇙□・□	下中
竜旋陣鋒	⇙□・□・△	下中中
神威	⇦⇨△・△	中中
真威	⇦⇨△・⇩⇘⇨△	中中中中
乱神威	⇦⇨□・△・△	中中中
乱真威	⇦⇨□・△・⇩⇘⇨△	中中中中中
竜顎墜	⇦⇨□・□	中中
逆鱗	⇩⇙⇦□	下
逆鱗昇	⇩⇙⇦□・□	下中
閃吼	⇨⇩⇘□	中
円月輪	⇦⇙⇩⇘⇨□・□・□	中中中中
円月輪鋒	⇦⇙⇩⇘⇨□・□・□・□・△	中中中中中中

夏侯惇元譲

技名	コマンド	判定
揚焔	⇘□	中
疾炬	⇘△	中
潜焔	↓□	下
潜炬	↓△	下
虚焔	相手に背を向けた状態で□（△）	中
虚潜焔	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
鍛断	↑□（△）	中（ダウン）
連銅鑼	□△	投げ（上段）
裂虚	□・△	上中
双焔	□・→□	上上
四焔	□・□・□・□	上上上上
煉獄焦	△・□・□	上中中
煉獄斬	⇘□・□	中中
難炎斬	⇙□	下
旋鱗斬	⇩⇘⇨□	中
双旋鱗	⇩⇘⇨□・□	中中
燦旋鱗	⇩⇘⇨□・□・□	中中中
紅蓮斬	⇦⇨□	中
煌華斬	⇩⇙⇦□	中
烈尖襲	↘△・□	下中
炮舌紅蓮	⇦⇨△・□	中中
炮舌烈尖襲	⇦⇨△・△・□	中下中
穿角	⇩⇘⇨△	中
天跋	穿角ヒット後□△	投げ
鋒断	天跋ヒット後↑□	追い打ち

貂蝉

技名	コマンド	判定
双彗	⇘□	中
双柱	⇘△	中
翻麗	↓□	下
珀晶	↓△	下
背拍彗	相手に背を向けた状態で□（△）	中
背拍麗	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
憐彗蝶	↑□（△）	中
柳珠沓心	□△	投げ（上段）
朧水鏡	□・□・□	上上中
朧水潜鏡	□・□・↓□	上上下
彗麗	⇘□・□	中下
済美空舞	⇗□	中
憐車風輪	⇦⇨□	中
桃白泉	⇨⇩⇘□・□	中中
蝉孔雀	⇩⇙⇦□	下
憐彗麗	△・□・□	上中下
麗桃白泉	△・←□・□	上中中
桂孔雀	⇘△・□	中下
桜周	⇨△	中
桜周彗打	⇨△・□	中中
桜周蘭斗	⇨△・↓□	中下
奏楽	⇩⇘⇨△	上
奏天脚	⇩⇘⇨△・□	上上
憐彗翔	⇨⇩⇘△	中
芙蓉脚	⇨⇦	中
芙蓉惑	⇨⇦□	中下
芙蓉奏天脚	⇨⇦△・□	中上上
背拍翔	相手に背を向けた状態で□・□	中中振り返り
背拍泉	相手に背を向けた状態で□・□・□	中中中
胡蝶鍾	⇨⇨△	中
胡蝶流鍾	⇨⇨△・□	中中

●表中の※①の技は、青竜円陣のあとに、※②の技は、鵬翔のあとにコマンドを入力しないと出ない特殊な技。

関羽雲長

技名	コマンド	判定
青翔覇	⇘□	中
雷轟	⇘△	中
青爪覇	↓□	下
雷揺	↓△	下
背架竜襲	相手に背を向けた状態で□（△）	中
座架竜尾襲	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
騰空岩斬破	↑□（△）	中（ダウン）
剛斬天驚	□△	投げ（上段）
連覇	□・□	上中
連覇円陣	□・□←	上中構え
連覇神円陣	□・↓□・□・□	上下中中構え
青竜岩斬破	⇩⇘⇨□	中
赤烈崩林	⇨□・□	上上
竜尾掃撃	⇩⇙⇦□	下
雷撃閃	△・□	上中
青竜天翔	⇨⇩⇘△	中
青竜円陣	⇦□	構え
闘竜雷撃覇※①	□・□・△・□	中上中中
闘竜揺山覇※①	（3回まで↙□）・□・□・□	（下3回）中中中

張飛翼徳

技名	コマンド	判定
虎燕爆	⇘□	中
虎貫矛	⇘△	中
虎燕刈	↓□	下
虎刺	↓△	下
虎飛吹	相手に背を向けた状態で□（△）	中
虎刈吹	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
虎爪断烈襲	↑□（△）	中（ダウン）
虎豹怒乱	□△	投げ（上段）
猛虎飛爛風	⇨⇘⇩⇙⇦□	投げ（上段）
虎燕迅撃	□・□・△	上上中
虎燕酎撃	□・□・□	上上上
烈破爆閃	⇘□・□・△	中中中
虎車旋転	⇦⇨□・□・□・□	上下上上
虎車旋転砕弾襲	⇦⇨□・□・□・□・△	上下上上中
断烈柄撃	⇩⇘⇨□	中
猛虎断烈撃	⇩⇙⇦□・□	中中
燕人衝斐	⇦⇨△	中
一喝	⇨⇩⇘△	下（距離無限）
猛虎砲	⇩⇙⇦△	中

周瑜公瑾

技名	コマンド	判定
日焔	⇨□	中
炸尖	⇘△	中
火煙	↓□	下
炮尖	↓△	下
火周	相手に背を向けた状態で□（△）	中
火周煙	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
爆炎刃	↑□（△）	中（ダウン）
鵬撃烈掌	□△	投げ（上段）
火焔刃	□・□・□	上上中
火刃鵬翔	□・□・□・←	上上中構え
火煙連鵬翔	↓□・□・←	下中構え
火焔鵬翔	⇘□・←	中構え
煌輪	↘□・□	下下
鵬炎翔	⇦□・□	中中
跳翼刃	⇩⇘⇨□	中
灼裂尖	△・□・△	上中中
灼裂華禅	△・↓□	上下
侵火翼刃	⇨△・□	中
侵火華禅	⇨△・↓□	中下
鵬孤烈破	⇨⇩⇘△	中
鵬孤烈翔	⇨⇩⇘△・←	中構え
鵬翔	⇦□	構え
麗格翻舞※②	□・□・□	中中下
麗尖翻舞※②	□・□・△	中中中
仲截翻舞※②	↙□・□	下中
仲截翻翔※②	↙□・□←	下中構え

陸遜伯言

技名	コマンド	判定
疾風	⇨□	中
尖風	⇘△	中
疾地	↓□	下
尖地	↓△	下
旋疾風	相手に背を向けた状態で□（△）	中
旋疾地	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
飛燕輪	↑□（△）	中（ダウン）
燕襲双返	□△	投げ（上段）
疾双閃	□・□	上上中
飛燕天襲	⇗□	中
飛燕双天襲	⇗□・□	中中
紅夏	⇦□	中
尖刺遊	⇨⇨□・△・□	上中中中
尖刺深遊	⇨⇨□・△・↓□	上中下下
嘴穿	⇨⇨△	中
翔旋輪	⇩⇘⇨□・□・□	中中中中下下
翔旋裁輪	⇩⇘⇨□・□・□・□	中中中中下下下下
疾地双襲	⇩⇙⇦□・□	下中
飛閃	↘□	中
飛閃	⇨⇩⇘□	中
疾歩翼閃	⇨⇘⇩⇙⇦□・□・□・□・□	下上上下中
疾歩双落	⇨⇘⇩⇙⇦□・□・→□	下上中中

典韋

技名	コマンド	判定
喝迅	⇨□	中
殴剋	⇨△	中
掃迅	↓□	下
殴吠	↓△	下
背割迅	相手に背を向けた状態で□（△）	中
背掃迅	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
斧迅崩	↑□（△）	中（ダウン）
衝天頭突	□△	投げ（上段）
蓮旋崩	□・□・□	上上中
蓮砕降	□・△・□	上上中
蓮殴割迅	□・△・→□	上上中
蓮旋掃襲撃	□・□・↓□・△	上上下中
悪来掃襲撃	⇘□・△	下中
悪来揚斜	⇦⇩⇘□	中
悪来乱心	⇨⇘⇩⇙⇦□・（□×6）・→□	中(中×6)中
悪来乱撃	⇨⇘⇩⇙⇦□・（□×6）・△	中(中×6)中
砕降	△・□	上中
殴割迅	△・→□	上中
悪来逆転	⇦△	中(当て身)
悪来大逆転	⇦△・□	中(当て身)中
剋迅	⇨△・□	中中
悪来揺震脚	⇦⇨△・△	中中
悪来一撃	⇩⇙⇦△	中
悪来連突鋼	⇩⇙⇦△・△	中中
悪来噴撃	⇨⇩⇘△	中
悪来蓮震脚	↘△・△	中中
吠割	↓△・□	下中
吠迅	↓△・↓□	上下

許褚仲康

技名	コマンド	判定
轟揚	⇨□	中
轟弾	⇨△	中
轟掃	↓□	下
轟打	↓△	下
裏轟襲	相手に背を向けた状態で□（△）	中
裏轟掃	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
激震鎚	⇧□（△）	中（ダウン）
背骨砕	□△	投げ（上段）
轟連跳鎚	□・□・↑□	上中下
轟連砲	□・△・△	上上中
轟連散砲	□・△・△・△	上上中下
轟連掃打	↓□・△	下下
轟連墜	△・□・□	上上中
轟連散弾	△・△・△	上中下
轟連弾	⇨△・△	中下
鼎砕き	⇨□	中
轟連奔流打	⇨□・→□・←□	上上中
轟連回転腰砕	⇨□・→□・⇩⇘⇨□・□・□	上上中中中
轟連回転腰脛砕	⇨□・→□・⇩⇘⇨□・□・⇩□	上上中中下
烈震鎚	⇩⇘⇨□	中
烈震跳鎚	⇩⇘⇨□・↑□	中下
奔流打	⇩⇙⇦□	中
轟連頭砕	⇨⇘⇩⇙⇦□・□・□	上上上
轟連頭腰砕	⇨⇘⇩⇙⇦□・□・↓□・□・□	上上中中中
轟連頭腰到砕	⇨⇘⇩⇙⇦□・□・↓□・□・↓□	上上中中下
激震連鎚	⇧□(△)・(←or→)△	中中（ダウン）
鳩尾襲	⇦⇨△	中
背骨追	鳩尾襲ヒット後□△	投げ
奔流追	背骨追ヒット後⇩⇙⇦□	追い打ち

太史慈子義

技名	コマンド	判定
昇砲	⇨□	中
平衝	⇨△	中
下砲	↓□	下
下衝	↓△	下
背平砲	相手に背を向けた状態で□（△）	中
背下砲	相手に背を向けた状態で↓□（△）	下
翔双咬	⇧□（△）	中（ダウン）
咬蹴	□△	投げ（上段）
三砲襲	□・□・□	上上中
烈砲衝	↓□・△	下中
騎虎翻狼	⇨□・□	下中
豪砲	⇩⇘⇨□	中
翻狼	⇩⇙⇦□	中
孤咬	⇨⇩⇘□	中
伏虎衝	⇦△	中（当て身）
虎狼衝	⇩⇘⇨△	中
双把衝	⇦⇨△	中
双把裂咬	⇦⇨△・□	中中
岩断鞭	双把衝ヒット後←□・⇩⇘⇨△	中中中
岩砕連鋒	⇩⇙⇦△・△・△・△・△	中中中中中
岩砕双把衝	⇩⇙⇦△・→△	中中
岩砕双把裂咬	⇩⇙⇦△・→△・□	中中中
岩砕断鞭	岩砕双把衝ヒット後←□・⇩⇘⇨△	中中中中
連砕双把衝	⇩⇙⇦△・△・△・→△	中中中中
連砕双把裂咬	⇩⇙⇦△・△・△・→△・□	中中中中中
連砕断鞭	岩砕双把衝ヒット後←□・⇩⇘⇨△	中中中中中中
壁崩	⇦□×	中

●コマンドの見方…例えば「□△」などとあるコマンドは□と△を同時に押す。「□・△」などは□→△と順番に押すもの。「⇩⇘⇨□」などは、✚キーの最後の⇨と□を同時に押すというコマンド。

●判定の所に（ダウン）とあるのは、相手が倒れているときにしか出せないダウン攻撃。（当て身）とあるのは相手の攻撃を受けとめて、反撃する当て身技。

ポイントQ&A

Q：使用できるキャラクターは10名と紹介されていましたが、どのキャラクターが１番強くて簡単ですか？

A：担当ライターから見て、１番強いのは太史慈でしょう。ＣＯＭを相手にしても強いし、逆にＣＯＭが太史慈だと苦戦するほど。コイツの使う技の中では、双把裂咬がとにかく強い。これだけでもＣＯＭ戦がクリアできてしまうのだ。ちょっとタイミングを考えないとダメだけどね。

ドラゴンナイト4

『ドラゴンナイト4』の隠しアイテム座標＆2周目後半をワンポイント攻略。この記事で超ムズのマップを戦い抜け！

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月7日（発売中）		

©エルフ 1994©バンプレ企画 1997©BANPRESTO 1997 MAPイラスト／NDO

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

私はパソコン版でもこのゲームをプレイしました。1周目は楽しかったのですが、2周目は主人公がエトになっただけでほとんど同じなのに嫌気がさし、途中で投げ出しました。でも、このPS版は2周目がちょっと違う（後半だけですが……）のです。2周目の前半で投げ出してしまった人は、もう少しプレイしてみてください（せめて名もない孤島ぐらいまで）。パソコン版にはなかったイベントやストーリーが楽しめます。そのとき、今回の記事が役に立てばうれしいです。（五番纏のうきき）

隠しアイテムをゲットせよ！　これで超難度マップもバッチリ！

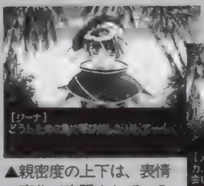
◉まずは戦闘の基本をマスターしよう

このゲームのユニットには、職業ごとに攻撃できる「射程」が決まっている。つまり、相手の射程外から攻撃すればダメージを受けないのだ。射程が1のユニットには、弓隊か戦斧隊（射程1～2）、魔法隊（射程3）で攻撃。射程が1～2のユニットには魔法隊、敵の魔法隊に対しては逆に射程の短いユニットで攻撃を仕掛けるのが基本。

◀相手ユニットの兵士数が4～5ぐらいになったら、剣士隊などで一気にトドメを刺そう。

主力ユニット（女の子のみ）の親密度をUP！

街にあるハートマークの場所に女の子ユニットを呼び出すと、親密度が上下する。戦闘中に親密度の高いユニットが、主人公ユニットの近くにいるとダメージを受けないことがあるのだ。街では、できるだけ主力キャラを呼び出そう。



▲親密度の上下は、表情の変化で表現されている。

▼頬が赤らんできたら、かなり親密度が高いぞ。

◉戦闘マップに埋もれた4種類の「種」で、ユニットをパワーアップすべし!!

◀とくに「光の種」は必ず入手しておこう。

街や村だけじゃなく戦闘マップにもユニットの能力を上げる「種」が隠されている。街などに隠されている「種」のように、ストックして好きなユニットに使うことはできないが（発見したユニットに自動的に使われる）、数値の上がり方は戦闘マップの方が大きいのだ。弓隊や魔法隊など、主力ユニットに取らせよう。

工作隊を活用しよう

ジーナやラビットといった工作隊のユニットは移動後、自分の射程内に「種」が隠されているとメッセージで教えてくれる。細かい位置までは無理だが、だいたいの場所を知るにはかなり便利なのだ。

◀怪しい場所があったら、工作隊を移動させてみよう。

1周目の戦闘マップでの隠し「種」座標

1周目（主人公がカケル）の隠しアイテムは以下の通り。座標は（横軸：縦軸）で表している。例えば2：11だったらカーソルをマップ左上に合わせて、右に2つ、下に11つに移動させた場所にアイテムがあるというワケ。

❶レイモンド王国➡ユリシーズの街	
力の種	2:11
力の種	7:5
力の種	17:11
守りの種	1:1
守りの種	9:6

❷ユリシーズの街➡ラビニアの街	
力の種	8:0
力の種	15:6
守りの種	0:2
守りの種	16:0

❸ラビニアの街➡トリアノンの村	
力の種	8:0
力の種	17:10
守りの種	10:4
守りの種	16:0

❹トリアノンの村➡シーボーズの港町	
力の種	0:12
力の種	0:0
力の種	7:13
守りの種	2:8
守りの種	5:17

❺カラーブの港町➡ロンボニ王国	
力の種	17:0
力の種	6:1
守りの種	16:8
守りの種	12:8
守りの種	7:8

❻ロンボニ王国➡ミシエルの街	
力の種	0:13
力の種	0:2
力の種	2:2
守りの種	11:20
守りの種	16:10
守りの種	14:1

❼ミシエルの街➡ホビットの村	
力の種	0:13
力の種	8:0
守りの種	13:2
守りの種	19:0
守りの種	22:11
すばやさの種	6:0

❽ホビットの村➡ブレイズの港町	
力の種	3:8
力の種	17:9
力の種	13:4
守りの種	11:7
守りの種	9:12
守りの種	7:8
光の種	16:0

❾ブレイズの港町➡名もない孤島	
力の種	15:13
力の種	1:10
守りの種	4:20
守りの種	6:5

❿タスタの港町➡デスバレーの村	
力の種	14:10
力の種	17:9
力の種	4:16
守りの種	17:12
守りの種	3:11
守りの種	6:13
光の種	3:17

⓫デスバレーの村	
力の種	2:20
守りの種	21:11
守りの種	8:3
守りの種	17:12

⓬ドラゴンの砦➡ドワラルの村	
力の種	7:9
力の種	7:13
力の種	21:19
守りの種	15:17
守りの種	10:2
守りの種	0:7
すばやさの種	21:4

※(15：17)の「守りの種」は崖の上にあるので、ドラゴンA隊でしか取れないぞ。

⓭ドワラルの村➡ポーの港町	
力の種	27:4
力の種	24:8
力の種	18:10
守りの種	4:20
守りの種	0:20
守りの種	9:3

⓮ティノの港町➡マルクスの村	
力の種	2:8
力の種	22:20
力の種	17:0
守りの種	21:0
守りの種	12:8
守りの種	27:14

⓯マルクスの村➡リーゼンの街	
力の種	38:5
力の種	5:2
力の種	47:2
守りの種	47:4
守りの種	6:5
守りの種	26:4

⓰リーゼンの街➡ライムリン王国	
力の種	0:5
力の種	27:18
力の種	7:20
守りの種	3:18
守りの種	17:4
守りの種	10:13

ポイントQ&A

Q：親密度が高いユニットはダメージを受けないと聞いたのですが、ダメージを受けるときがあります。なぜですか？

A：親密度が高いユニットが近くにいるとカケル（エト）がそのユニットをかばう。ただしこれは1／2の確率で必ずというわけではないのだ。また確率は低いが、親密度が高くなくても（赤ら顔でないとき）かばうことがある。特殊な組み合わせとして、ハーディスとカロン、セイラとロイドンは親密度に関係なくかばい合うぞ。

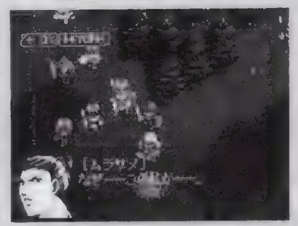
真のフィナーレは2周目に！　1周目にはないオリジナルマップを攻略!!

　このゲームは、カケルで戦闘マップ⑯まで戦うと、今度は主人公がエトになって再びマップ①から戦うことになるのだ。前半は街のイベントがエトの視点になるだけで、戦闘などやることはほとんど一緒。マップの隠し「種」の位置も①～⑨と⑬（ドワラルとポーの間。２周目では12番目のマップ）は同じ。トリアノンの村の「種」（村の左の方にある岩と木の間を上下に５回往復すると力の種と守りの種が10個ずつもらえる）だけはとくに忘れずに取っておこう。

▶トリアノンの村のこの場所では、ただ上下に行ったり来たりすればＯＫ。これからの戦いに備えてぜひ取っておこう。

1周目との違いは？

　１周目と２周目の戦闘では、マップは同じだが、敵のステータスが上がっていたり、配置が変わっているなどの違いがある。とはいっても、ステータスは数ポイント上がった程度だし、配置は違うが登場する数は同じなので、難易度的にはほぼ同じといっていい。

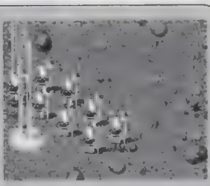


▲基本的にはマップが同じなら、登場する敵ユニットも同じ。１周目と同じようにサクッと倒してあげよう。

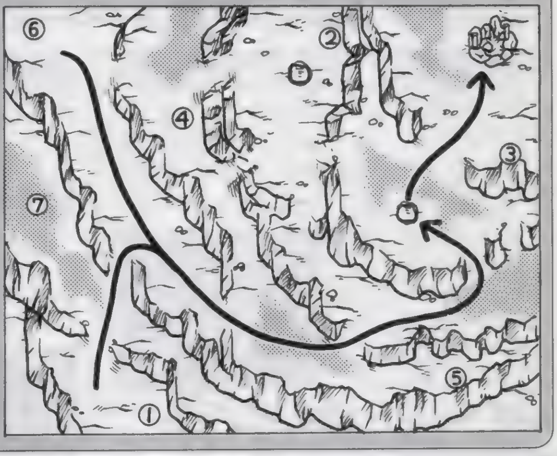
BATTLE 10 タスタの港町→ドラゴンの砦

　マップはそれほど広くないが、通れる場所が限られているので、ルートを間違えるとターンオーバーになりやすいので注意。オススメのルートはイラストにあるように、下の回復の泉を目指すパターンだ。このマップでは、味方の初期配置が上下に２カ所に分けられている。下の配置場所の近くに「光の種」があるので、取らせたいユニットは下に配置するようにしよう。

　始まったら別れている部隊を合流させ、マップ右下にある回復の泉を目指す。後半のマップにしては、敵はそれほど強くないので、弓隊や魔法隊などの間接攻撃ユニットをメインに戦えば楽に進める。



▶このマップから仲間になる僧侶隊のヘレネ。唯一の回復系ユニットだ。

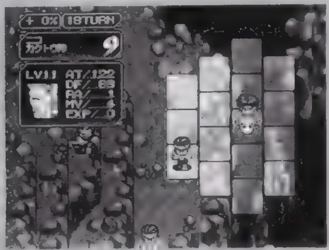


①力の種	6:20
②力の種	17:0
③力の種	27:6
④守りの種	8:5
⑤守りの種	24:18
⑥守りの種	0:0
⑦光の種	0:9

BATTLE 11 ドラゴンの砦→ドワラルの村

　ひたすら縦に長いマップ。敵の数も少なく、制限ターンにも余裕があるので楽に思えるが、実はこのマップには回復の泉がないのだ。そのため、出撃メンバーには必ず兵士数を回復できる、僧侶隊のヘレネを出撃させておこう。また、地形が移動しにくい山岳なので、セイル&トルルのドラゴンＡ隊も加えておくといい。

　このマップでは、移動力の少ない魔法隊や弓隊よりドラゴンＡ隊をメインに戦った方が有利。敵の移動できない山や谷からドラゴンＡ隊で兵士数を削り、移動力のある忍者隊や剣士隊などでトドメを刺すパターンがオススメだ。この段階でセイルが育ってない人は、このマップで隠し種をすべて取らせるなどして、育てておこう。メインユニット（必ず出撃し、死ぬとゲームオーバー）だし、ドラゴンＡ隊なので育てておいてソンはないハズだ。



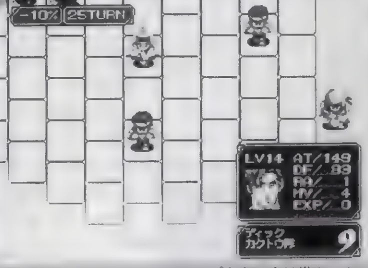
▲谷から攻撃すれば、敵のターンになっても攻撃されないのだ。さっさと敵を倒して（１ユニットは残しておく）隠し種を回収だ。

①力の種	5:0
②力の種	0:6
③力の種	2:4
④守りの種	4:24
⑤守りの種	7:16
⑥守りの種	1:26

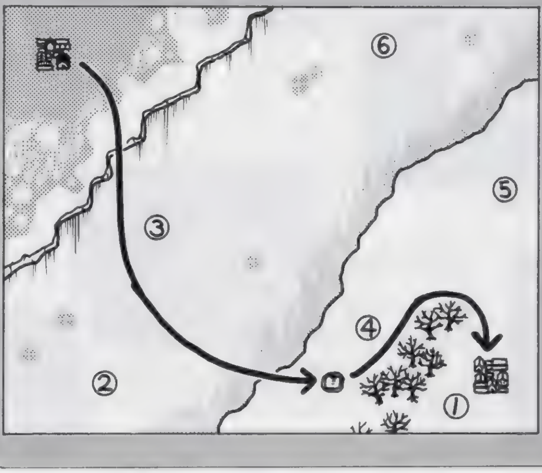
BATTLE 13 ディノの港町→マルクスの村

　やたらと広いが、制限ターンが多いのでまずターンオーバーにはならないだろう。このマップも回復の泉までが遠いので、ヘレネを出撃させておこう。始まったらイラストのように、やや下回りで回復の泉を目指す。ここで注意したいのは、マップのほとんどを占める氷地帯。この氷の特定の地点にユニットが移動すると、ヒビが入り次のターンに穴が開いてしまうのだ。ただ、その地点に移動したユニットが動かなければ氷は割れないので、ヒビが入ったら後続の部隊が通過するまで、移動しないというのも１つの手だ。そのため、マップ上方に配置されている敵は放っておいて、サッサと氷地帯を抜けたほうがいい。回復の泉周辺の大砲隊はドラゴンＡ隊で早めに撃破しておくこと。泉を占領し、ターン数にまだ余裕があるようなら、上方に残った敵を倒しに行くのもいい。

　さて、このマップが終わると残すところ、あと３マップ。次のマップ（マルクスの村からリーゼンの街に行く戦闘。１周目では15番目のマップ）は、隠しアイテムの位置など１周目と同じ。そのあとの２マップは完全オリジナルなのだ。基本的には「間接攻撃で減らして、直接攻撃でトドメ」という戦法で戦えば大丈夫だ。最後には感動のフィナーレがキミを待っているぞ！



▲マップ中央の氷地帯をいかに早く抜けられるかが、このマップでのポイントだ。



▲ドラゴンＡ隊は今後も活躍する。絶対育てよう。

①力の種	24:20
②力の種	4:19
③力の種	7:10
④守りの種	19:15
⑤守りの種	27:8
⑥守りの種	20:1

ポイントQ&A

Q：パワーアップの「種」はどのユニットに使うのがいいのか教えてください。やはり主人公の方がいいのでしょうか？
A：基本的には、バランスよく育てるよりも「力の種」や「光の種」、「すばやさの種」は弓隊などの間接攻撃ユニットの中でメインで使う１人に集中して使うといい（オススメはクラリス or メイフェア）。また、「守りの種」は剣士隊や騎馬隊に使い、盾ユニットにするのがオススメだ。

ワイルドアームズ

いよいよ終盤のピンポイント攻略に加えて、今回は今まで公開できなかった隠し要素をめいっぱいお届けするぞ!

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年12月20日(発売中)		

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ゲーム前半の戦闘はちょっと簡単すぎて、トラップの難易度にバラつきが見られるところが、どうにも納得がいかないところなんですぅ。でも、ゲーム全体のデキはいいし、ストーリーや設定は壮大そのもの。一度クリアすると、けっこうグッときちゃったりして……。最初に不満をいっちゃいましたけど、この作品はいずれ「PSザ・ベスト」の1つとして発売されてもいいんじゃないかな、と思えるRPGではありますぅ。かなり売れたらしいですし……。（ふさふさ）

初公開の隠し情報てんこ盛り! なにかと役立つ攻略データ&ヒント集

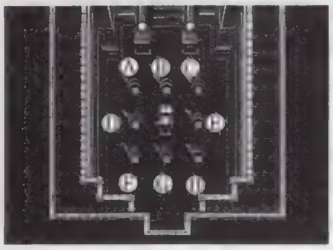
カ・ティンギル

新しい月と呼ばれた宇宙コロニーと、ファルガイアをつなぐ軌道エレベーター。ここから先はお店がないぞ。まずは十分に装備を整えてから攻略開始だ。

◉石像を落としたあとは……

2Fの落とし穴の前には1体の石像があるので、まずはこれを落とすこと。あとは下の階に落ちた石像を、トビラの横に並べてやれば道が開ける。

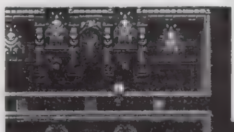
◉8つのレバーの組み合わせ

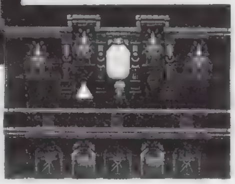


このトラップはレバーをすべて右に倒せばよい。途中までの大ヒント、ⒶⒽⒺⒸⒹⒻの順にレバーを倒せばあとは……。

◉3つのトビラがカギ!?

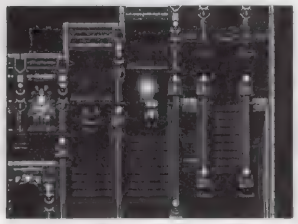
このトラップは、下のトビラがすべて閉まっていれば出口が開くというモノ。多少ややこしいけれど順番どおりに説明すると、①左下の写真のように右端のスイッチを押して、右端を開く。②下の階に下りて、出口右側のレバーを倒す。③再び上の階に上って左端のスイッチを押す。④最後に下の階にある矢印のレバーを倒せばOKだ。





▲▶上ったり下りたりと、かなり手間のかかる仕組みだ。ちなみにこのトラップは、カ・ティンギルを出入りするたびに何度も解くことになるぞ。

◉紫色の宝玉は……



この宝玉は、手前でバクダンを使ってやれば、宝玉が発光してトビラが開く。この先の階にも同様のトラップが1カ所あるぞ。

エルミナ復活イベント

このイベントは一種ネタばらしに近いモノがある。まだパンデモニウムを攻略していないという人は、なにも考えずにこの部分だけは読み飛ばそう!

STEP1 ◉アークティカ攻略

ここでは、今まで再三に渡って剣を交えてきたレディハーケンとの決着がつくことになる。彼女の正体はかつてザックの所属したフェンリルナイツの一員エルミナだ。それでも、戦いによって彼女を倒さなければならない。魔族に身を堕とした彼女を救うため、まずはサクッと倒してしまおう(笑)。

▲デュプリケイターで開くトビラは、城内に2つあるので要チェックだ。

▶城内の玉座の前では、キャラクターをザックに変更するとイイコトが……。

STEP2 ◉アーデルハイド

アーデルハイドに戻ったら、復興委員会の人たちに話しかけよう。順調に寄付を続けていれば10万ギャラの寄付を求められるので迷わず寄付だ。その後、完全に復興したアーデルハイドの酒場に、ある〝渡り鳥〟が出現。彼は、封印解除のアイテム〝ディスペラード〟をくれるぞ。

▲とにかく、10万ギャラを要求されるまで寄付を続けること。

STEP3 ◉夢幻宮の封印

ディスペラード入手後、バスカー集落付近のストーンサークルへ行き、巨石の封印をある順番で解くこと。封印を解くヒントは、バスカー村長宅の〝犬の話〟と、封印図書館にある〝時空に関する書物〟の2つだ。封印を解いたら中央の石段から夢幻宮へ行けば準備完了。すると、ある町の酒場で……。

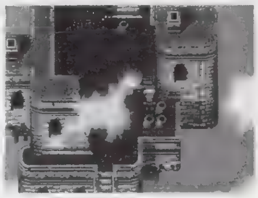
▲ヒントはかなりわかりやすいはず。念のため、最初は北西、最後は北、間違えないように!

▶久々に動物との会話。意外なところにヒントがあるものだ(笑)。

天の回廊

アーデルハイドのほぼ真西。偉大なる賢者ディーによって立てられた試練の塔だ。この試練をクリアすれば、セシリアの最後のフォースが手に入るぞ。

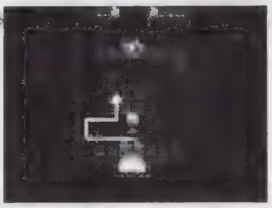
◉意外な入り口!?



試練の間への入り口がわからない。これは、まぎらわしい本棚のメッセージが元凶。右のようにセシリアの周りを調べれば必ず解決するぞ。

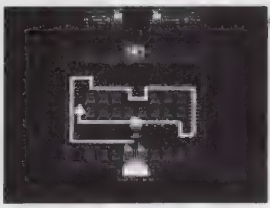
◉ 3つのパズルの解き方は?

その1



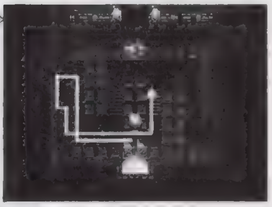
自分と同じ動きをする相手に触れる試練。写真内にある矢印の通りに動くのが正解。以下も同様だ。

その2



画面にある窪みや出っぱりを最大限に利用しよう。ただ歩いていると、あっさり解けてしまうことも……。

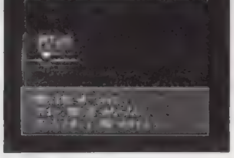
その3



もう気づいているとは思うけれど、写真の矢印は正解そのもの(笑)。まずは自力でチャレンジしてね。

アビス界

アビス界とは、パンデモニウムをクリアしたのち、エルゥのほこらからランダムで入れる隠し迷宮なのだ。この迷宮にはお約束の石像トラップがある。ヒントは宝が示してくれるという。そこで、トレジャーコールを使って、光った場所のレバーを倒してやると、石像を動かせるぞ。



▲標識が示す闇の道とは? ここからナナメ下に歩けばわかるぞ。

ポイントQ&A

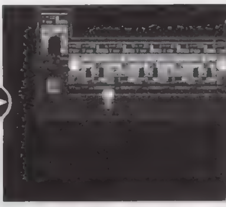
Q：敵が唱える呪文の中には、聞いたことがないようなモノがありました。これってセシリアが使うことはできないのでしょうか?

A：基本的にはできないぞ。でも、一応イレギュラーな使い方が2通りあるのだ。1つはランダマイザーを唱えてある確率で発動させる方法。もう1つは、フォースパワーのミスティックによって、アイテムの力を解放してやる方法。しかし、そんな力を秘めているアイテムは、セシリアが装備可能な武器や防具のごく一部だけなのだ。

一度詰まると抜けられない!? 難解ポイントを再チェック！

POINT1 ◉散歩する庭園

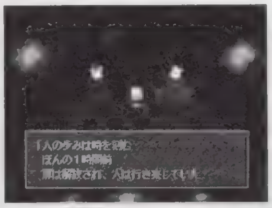
ここは、トラップにひっかからずに通り過ぎると妙に簡単だけれど、1度ハマってしまうとなかなか抜け出せない。ここでハマる最大の理由は、ある条件で地形が変わることだ。写真左のセーブポイントを上に抜けたら、松明の灯った廊下がある。この廊下の突き当たりを左に曲がって前に進み、さらに突き当たりをひたすら下に進む。すると、宝箱が置いてある小部屋に行き当たる。実は、この部屋を出た直後、廊下を左に曲がると、今まで松明があった場所にスイッチが!? このような地形の変わるトラップはここ1カ所だけだ。もっとも、地道に探索をしていれば、知らずに解いていることも(笑)。



▲この手の迷宮探索は、地道な努力が必要。MAPを作るのも一つの手だ。

POINT2 ◉デ・レ・メタリカ

5つの宝箱と本の関係は前回説明した通り、"開く""閉じる"に注目すればよい。しかし、ここにたどり着く前に、無限ループにハマる人も……。「人の歩みは時を刻む」と語りかけるトビラが問題の場所だ。「1時間前までは開いていた」というが、カギとなるモノは見当たらない。そこで、この階段全体を時計と見立てて行動してみよう。時を進めるには時計回りに、戻したいならその逆だ。すると……。



▲このゲームの中でもっとも詰まりやすいトラップの一つ。

ちょっとお得な3大情報

その1 小さな花の効用は？

花売り娘やマリエルから入手できる小さな花。実は、幸運値を回復できるアイテムなのだ。この値は、アーム・ツインデバイスと、早撃ち技スラッシュレイブ、呪文ランダマイザーに深く関わっているのだ。幸運値による効果の違いは自分で確かめよう！

その2 記憶の遺跡の真の姿

おそらく忘れられているであろう、ザックのスタート地点の遺跡。ここは元々エルゥによって作られた施設だ。人間の名前は受けつけなくても、エルゥの名前なら……。そこで、どうせならエルゥ界で会った、一番偉い人の名前を入力してあげよう。

その3 リトルグレイ(?)

闘技場の東に浮かぶ島には、カギ工場を襲ったモンスターがいるという。その正体は"はいよるこんとん"というヤツだ。レベル1ながらもHPは28,000、経験値は60,000で獲得ギャラは15,000。経験値と資金稼ぎにはもってこいなのだ。

戦闘がグッと楽になる! 隠しガーディアン入手方法

ファルガイアには、普通に物語を進めていればまず出会うこともないガーディアンたちがいる。もちろん、彼らに出会わなくてもゲームはクリア可能だが、彼らの助力があれば、展開はグッと楽になるぞ。せっかくならスミのスミまで味わうつもりで、集めてみてはいかが？

ガーディアン名	入手ポイント	入手条件
ステア・ロウ	散歩する庭園	散歩する庭園の最深部。ワイヤーフックを使ったあと、左、上の順でワープすればたどり着ける。
ソラス・エムス	無人島	外海の航海が可能になってから、コートセイムの北西にある小さな島に上陸する。
ギィ・ラムトス	懐死の迷宮	水晶の花を入手後、カウントダウンの時間内に、迷宮入り口まで戻る。そして、奥の壁を爆破して進むこと。
アルスレート	雪の渓谷	フォトスフィアからほぼ真北にある雪に覆われた小さな島。この島の"雪の渓谷"でイベントあり。
リグドブライド	フォトスフィア	フォトスフィア攻略後、跡地にできたクレーターに近づけばOK。
ゼル・デュークス	アーデルハイド	バシムの工房で秘密道具を入手後、復興後のアーデルハイドで修理家と会話。その後ガーディアン像を調べる。
エクイテス	古の祭壇	ガル・ウイング完成後、巨人のゆりかごから少し西に行った山岳地帯。そこに隠された祭壇に向かうこと。
ダン・ダイラム	夢幻宮	詳しくは"エルミナ復活イベント"を参照。夢幻宮に入りさえすれば自動的に入手できる。
ゼファー	風の祭壇	ラフティーナ、ジャスティーン復活後、バスカー集落の風呼びの祭壇へ。

1つも取り逃すな!! 早撃ち技習得ポイント一覧

なにかと頼りになるザックの早撃ち技は、意外と取り逃していることが多い。詳しい入手法はお教えできないけれど、技の習得順に、入手ポイントを表にしてみたぞ。この表を参考に、ザックの早撃ち技で抜け落ちているモノがあれば、すぐにでも入手ポイントに行ってGETしよう。

技名	入手ポイント
サイコクラック	なし(初期装備能力)
ソニックバスター	マウンテンパス
メテオドライブ	霊峰ゼノム山
トリックスター	港町ティムニー
ヒーリングファクター	サンドリバー
ディバイドショット	トライピラー
ソウルブレイカー	アーデルハイド
ブラスターチャージ	風の海のエピタフ

技名	入手ポイント
スラッシュレイブ	結界のほこら
ブレードギルティ	深淵の迷宮
マグナムファング	デモンズラボ
シャドウバインド	堕ちたサンクチュアリ
フェイザーザップ	デ・レ・メタリカ
インフィニティノヴァ	ジェミニのなきがら
クロスディメンジョン	アークティカ城
エースインザフォール	マルドゥーク

全隠しボス遭遇条件!

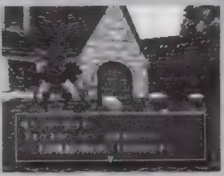
これから紹介するのは、いずれも強力な隠しボスたち。命知らずなプレイヤーのみにささげる特別情報なのだ。

ゴーレム・バルバトス

飛行手段ガル・ウイングの完成が条件。記憶の遺跡の北西にある細長い砂漠地帯でランダムに出会える野良ゴーレム（笑）だ。

モンスターゼット

ゲートジェネレイター暴走後、セント・セントールへ。町に1人残された盲目の少女と会話して、町を出ればOK。



▲笑えるキャラクターだが、強さは決して笑えないレベル!?

ゴーレム・リヴァイアサン

壊れたスィートキャンディ号の復活が条件。内海をさまよっていればランダムで出会える"野良ゴーレム・パート2"だ。

アンゴルモア

闘技場の最上階。大きな鏡をマイトグローブで叩き壊すこと。その先の、魔法のトビラで何重にも封印された場所にいるぞ。

▲世界の終わりに現れるという伝説の魔王。だが、実は……。

ブーメランフラッシュ

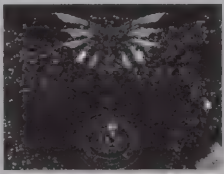
カ・ティンギルの入り口に戻って、ブーメランファングを入手し、そのあと闘技場で優勝すると乱入（?）してくる。

ゴーレム・ルシファ

最終決戦地"マルドゥーク"神殿エリアのとある魔法陣の炎を消す。その後、魔法陣の中心でオールドギターを奏でればよい。

ゴーレム・セト

基本的にはルシファと同じ。"マルドゥーク"鉱石採掘エリアの魔法陣で、オールドギターを奏でればよい。



▲"マルドゥーク"に関する詳しい情報は、まだお伝えできないのだ(泣)

ラ・ギュオ・ラギュラ

アビス界の最深部にある魔法陣の中心で、オールドギターを奏でると出現。コレに勝つと、最強の防御アイテムが手に入るぞ。

ポイントQ&A

Q：浜辺でアースガルズが呼び出せず、そこでゲームが止まっています。また、ザックの最後のグッズがいつまでたっても手に入りませんが、なぜでしょうか？

A：アースガルズを呼び出すことができるのはけっこう後半だ。これは微妙に位置がズレているだけなので、ちょっとずつ場所を変えて呼び出してみよう。また、ザックの4つめのグッズが手に入るのは、最終決戦の地"マルドゥーク"なのでご安心。しかし、このグッズは隠しボスをおびき出す以外には使い道が……(笑)。

LOVE GAME'S
～わいわいテニス～

成長の要素もある本格的なテニスゲーム。主要キャラのパラメータや、スペシャルコートなどの情報を公開するぞ!!

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	TEARS	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月14日（発売中）		

©TEARS

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

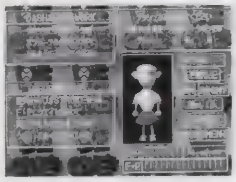
「ＦＦⅦ」の曲が鳴り続ける編集部で、なぜか一部に鳴り響くパコーンパコーンというショット音。「エヴァ」の再放送を見つつ、クソ長いＣＭの間にワンゲーム。深夜のエロ番組を横目で見ながらプレイしたこともありました。僕のキャラクターが某ゲームキャラに似てて、「小夜ちゃんだ」という指摘も続々。実際、ラケット振ってる姿がお払い棒を振ってるようにしか見えないもんな～。それにしてもヒンギスやダベンポートがモデルらしきキャラもいるのですが、なぜこんなに弱いの？　（伊達木巫女）

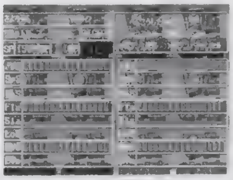
STORYモードを勝ち抜いて世界ランキング１位を目指せ！

◉パラメータの初期設定が重要

能力パラメータの配分をいじれるのは、初期設定のみ。あらかじめどんなタイプの選手に育てていくのか決めて配分していこう。というのも、ポイントをゲットしたショットのパラメータしか成長しないので、普段使わないショットのパラメータはあるだけムダ。どのショットを強くするのか決めておくこと。また強敵との戦いにそなえ、フットワーク重視の配分にしたほうがいいだろう。

▼多少ダッシュ力が低くても、ネットプレーができないわけではない。フットワーク重視でいこう。





▲こんなに極端な配分でもかまわない。バランス型では決め手に欠け、強敵相手では苦戦しかねない。

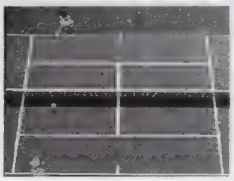
◉イヤーな相手は回避しよう

このゲームでは、ランキングと選手の能力はあまり大きな関係がなく、下位ランクのトーナメントでもかなりの実力を持つ選手が出場していることがある。ＶＳモードで使える20人の選手が強いのは当たり前だけど、それ以外にも強敵はゴロゴロいるのだ。トーナメントの出場選手をチェックして、強い選手（または苦手な選手）がいたら、いったんタイトル画面に戻し、改めて選手を入れ替えたほうがいい。

注意キャラ
- S・プルメーラ
- T・マシーン
- M・シュティッチ
- B・シュワルツ

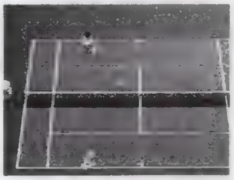
◉ネットプレイヤーはカモ

どちらかのサイドに相手をクギヅケにし、逆サイドにショットを決める。テニスゲームの王道パターンが最も通用するのは、やはり相手がネットプレイヤーの場合だ。初期段階ではこのパターンが簡単に決まるので、確実にゲットしていこう。もちろん相手が強くなれば（力関係にもよるが）、決まりにくくなるものの、ストロークプレイヤーに比べれば戦いやすいといえるだろう。



▲相手をクギヅケにするときは、サイドラインを怖がらず、ストレートに打っていこう。

▼パコーンと逆サイドに。トップスピンでは拾われる可能性あり。フラットのほうがいいかも。



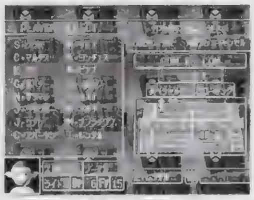
クリア後のお楽しみ！スペシャルコートとスペシャル選手が登場

ストーリーモードをクリアすると、スペシャルコートとスペシャル選手が登場し、使用できるのだ。スペシャルコートは全部で５種類。どのコートも凝った演出が随所にあり、見ているだけでも飽きがこないハズ。また、スペシャル選手は、右の表を見てもらえればわかるように、往年の名プレイヤーに似た名前の選手が６名加わるぞ。キミは、この名プレイヤーたちを使いこなせるかな？

コートが豊富に!!

▲中にはこんなコートも……。

往年の選手が登場



▲世界ランク上位の選手がズラリ！

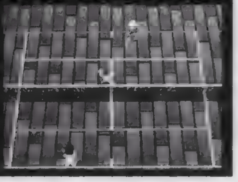
スペシャル選手の６人

J・ワッケンロー	（スタイル）ネット	DP	12
		FP	9
B・ドルグ	（スタイル）ストローク	DP	6
		FP	15
J・コナン	（スタイル）ストローク	DP	8
		FP	12
M・ナブラチワワ	（スタイル）ネット	DP	15
		FP	6
C・エバートン	（スタイル）ストローク	DP	10
		FP	13
I・レンタル	（スタイル）ストローク	DP	6
		FP	15

※表内のＤＰはダッシュ力、ＦＰはフットワークを指す。

豪華客船コート

視覚的に面白いのは、コートの上空を飛び交う海猫の存在。ときどきネットの上でひと休みしたりもするのだ。ここでは見た目だけでなく、波の音や海猫の鳴き声、そして汽笛などの音声面でも船上の雰囲気を盛り上げているぞ。コート（甲板）は、やや弾みやすいフローリング。

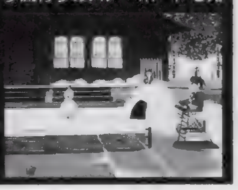


ストリートコート

ニューヨークの交差点を意識して作ったと思われるこのコートには、親子のネズミが登場。ボールやプレイヤーを避けて逃げまどうカワイイ姿は必見。しかし、ジングルスサイドラインまで追いつめるとコートの外に逃げ出してしまうぞ。コート（路上）は弾みやすいアスファルト。

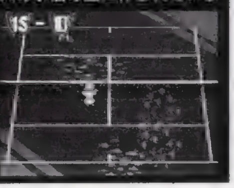
雪国コート

雪だるまや、かまくらがいかにもって感じな雪国コート。奥のログハウスには、今流行りのスノーボードも見える。コートの外では子供たちが雪合戦をしていて、雪玉にボールが当たると雪玉が粉々に砕け散るといった演出もあるぞ。コートは雪がちょっぴり邪魔なハードコートだ。



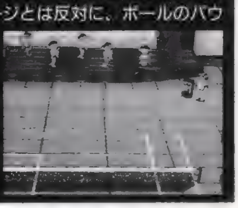
AQUAコート

巨大な水槽に囲まれ、見た目が最もハデで美しいコート。このコートは強化ガラスの水槽の上に作られているため、ボールのバウンドは数あるコートの中で１番弾むぞ。コートの下にいるタコにボールが当たると、墨を吹きながら逃げていくのだ。面白いので一見の価値あり！



宴会場コート

温泉旅館の宴会場を使ったコート。もちろんコートは畳なので、AQUAステージとは反対に、ボールのバウンドは１番弾みづらいことになっている。ここで１番の見所（?）は、演歌調のBGM。ココでしか聞けないのでよーく堪能しよう。ラインズマンの代わりにいる芸者も♡

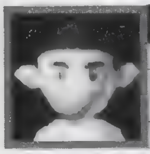


ポイントQ&A

Q：K・ダケってキャラクターは、あの伊達さんですか？
A：いや～、よく気がつきましたね～（誰でもわかるって）。トスアップ時の手の上げ方なんてそっくりですからね～。ベースラインを基本に拾いまくる粘りのライジングショットには、私も苦戦しましたよ。とにかく彼女に勝てるかどうかが、このゲームでの最初の試練かもしれませんね。

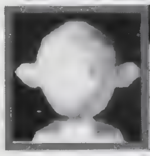
STORY & VSモードに登場する主要キャラ20人の能力を紹介

ここでは、選手のデータを一気に掲載。そこでまず、データの見方を教えよう。反射神経は10段階評価で、数値が大きい程、相手のリターンに対しての反応速度が高いということ。また、ポジショニングスピード（表内ではポジショニングS）も10段階評価だが、こちらは数値が小さい程よい。これは、相手のリターンに対してベストポジションに速く入れるということだ。ダッシュ力（前後・ななめの移動力）とフットワーク（左右の移動力）の数値は、高い程、動きが機敏になる。あと対ＣＯＭ戦用に、ＣＯＭの使用頻度が高いショットも掲載しておこう。これを見れば、試合の流れを有利に持ち込めるぞ。



P・ヨンプラス●スタイル：ネット

反射神経	10	フォア	トップスピンショット	威力：15
ダッシュ力	13	ハンド	ドライブショット	威力：17
フットワーク	10	バック	トップスピンショット	威力：17
ポジショニングS	3	ハンド	ドライブショット	威力：15

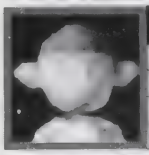


T・ハムスター●スタイル：ストローク

反射神経	8	フォア	トップスピンショット	威力：17
ダッシュ力	9	ハンド	トップスピンロブ	威力：17
フットワーク	14	バック	トップスピンショット	威力：17
ポジショニングS	4	ハンド	トップスピンロブ	威力：17

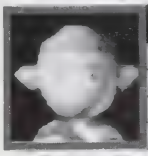
M・チャンス●スタイル：ストローク

反射神経	9	フォア	トップスピンショット	威力：15
ダッシュ力	8	ハンド	フラットショット	威力：15
フットワーク	15	バック	トップスピンショット	威力：15
ポジショニングS	1	ハンド	トップスピンロブ	威力：15



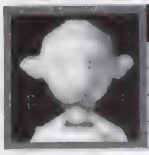
W・ペレイラ●スタイル：ストローク

反射神経	4	フォア	ドライブショット	威力：13
ダッシュ力	12	ハンド	ハイボレー	威力：13
フットワーク	11	バック	フラットショット	威力：13
ポジショニングS	5	ハンド	トップスピンショット	威力：11



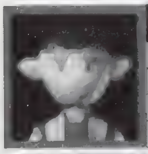
S・エゾバーグ●スタイル：ネット

反射神経	6	フォア	ミドルボレー	威力：15
ダッシュ力	15	ハンド	ハイボレー	威力：15
フットワーク	9	バック	スライスショット	威力：15
ポジショニングS	4	ハンド	ハイボレー	威力：15



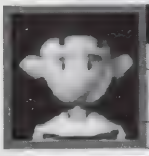
S・グラス●スタイル：ネット

反射神経	10	フォア	トップスピンショット	威力：17
ダッシュ力	12	ハンド	ドライブショット	威力：17
フットワーク	11	バック	スライスショット	威力：17
ポジショニングS	4	ハンド	ドライブショット	威力：17



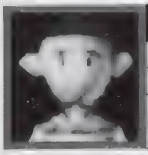
C・マルチス●スタイル：ネット

反射神経	8	フォア	ドライブショット	威力：17
ダッシュ力	11	ハンド	トップスピンショット	威力：15
フットワーク	12	バック	スライスショット	威力：17
ポジショニングS	5	ハンド	ドロップショット	威力：17



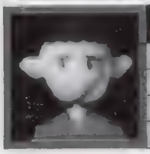
K・ダケ●スタイル：ストローク

反射神経	8	フォア	フラットショット	威力：17
ダッシュ力	12	ハンド	ドライブショット	威力：17
フットワーク	11	バック	フラットショット	威力：17
ポジショニングS	5	ハンド	ドライブショット	威力：17



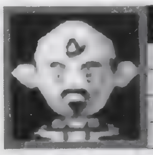
G・サバチー●スタイル：ストローク

反射神経	8	フォア	ドライブショット	威力：17
ダッシュ力	11	ハンド	トップスピンショット	威力：17
フットワーク	12	バック	ドライブショット	威力：15
ポジショニングS	5	ハンド	トップスピンショット	威力：13



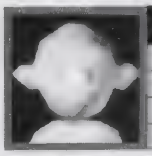
N・サワマチ●スタイル：ストローク

反射神経	8	フォア	フラットショット	威力：15
ダッシュ力	11	ハンド	ドライブボレー	威力：13
フットワーク	12	バック	フラットショット	威力：15
ポジショニングS	7	ハンド	ロブ	威力：11



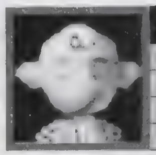
A・エーガシ●スタイル：ストローク

反射神経	10	フォア	トップスピンショット	威力：17
ダッシュ力	12	ハンド	フラットショット	威力：17
フットワーク	11	バック	トップスピンショット	威力：17
ポジショニングS	2	ハンド	フラットショット	威力：17



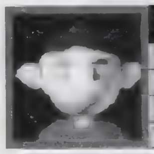
B・レッカー●スタイル：ネット

反射神経	8	フォア	トップスピンショット	威力：15
ダッシュ力	15	ハンド	フラットショット	威力：13
フットワーク	9	バック	トップスピンショット	威力：13
ポジショニングS	4	ハンド	フラットショット	威力：15



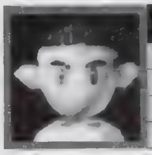
J・クーリー●スタイル：ストローク

反射神経	4	フォア	トップスピンショット	威力：17
ダッシュ力	9	ハンド	ドライブショット	威力：15
フットワーク	14	バック	トップスピンショット	威力：13
ポジショニングS	5	ハンド	ドライブショット	威力：13



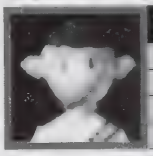
G・イワニビッチ●スタイル：ネット

反射神経	6	フォア	トップスピンショット	威力：13
ダッシュ力	13	ハンド	スマッシュ	威力：13
フットワーク	10	バック	トップスピンショット	威力：13
ポジショニングS	5	ハンド	フラットショット	威力：13



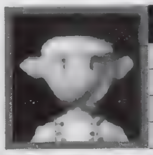
S・マチオカ●スタイル：ストローク

反射神経	4	フォア	トップスピンショット	威力：11
ダッシュ力	13	ハンド	ハイボレー	威力：11
フットワーク	10	バック	トップスピンショット	威力： 9
ポジショニングS	5	ハンド	スライスショット	威力：11



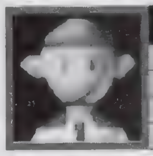
M・サレス●スタイル：ストローク

反射神経	10	フォア	トップスピンショット	威力：17
ダッシュ力	11	ハンド	ドライブショット	威力：17
フットワーク	12	バック	トップスピンショット	威力：17
ポジショニングS	4	ハンド	ドライブショット	威力：17



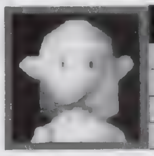
A・ヨンチェス●スタイル：ストローク

反射神経	10	フォア	トップスピンショット	威力：17
ダッシュ力	12	ハンド	ドライブショット	威力：17
フットワーク	11	バック	トップスピンショット	威力：17
ポジショニングS	3	ハンド	ドライブショット	威力：17



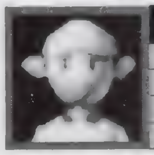
M・ピアズ●スタイル：ストローク

反射神経	9	フォア	ミドルボレー	威力：17
ダッシュ力	12	ハンド	ドライブショット	威力：17
フットワーク	11	バック	ドライブショット	威力：17
ポジショニングS	5	ハンド	ドライブボレー	威力：17



J・ノボトワ●スタイル：ネット

反射神経	9	フォア	ハイボレー	威力：17
ダッシュ力	13	ハンド	ドロップボレー	威力：15
フットワーク	10	バック	ハイボレー	威力：15
ポジショニングS	6	ハンド	スライスショット	威力：15



Y・カメオ●スタイル：ストローク

反射神経	9	フォア	ドライブボレー	威力：17
ダッシュ力	11	ハンド	ドライブショット	威力：15
フットワーク	12	バック	ドライブショット	威力：15
ポジショニングS	7	ハンド	ドライブボレー	威力：15

ポイントQ&A

Q：スペシャルステージではいろいろな面白い演出が施されているそうですが、とくに楽しいものを教えて下さい。

A：５種類のスペシャルコートはどれも楽しいものばかりなんだけど、その中でも一番面白い（異質的？）コートと言えばやはり〝宴会場コート〟でしょう。コートの奥にはステージが設置されていて、芸者が踊っているし、その横では酔っ払いのオヤジが歌っているし、ＢＧＭは演歌調だし……。とにかく必見必聴モンです。

AZITO

幼いころに誰もが必ず心躍らせていた言葉・秘密基地。
あの時の胸の高鳴りを、今、プレイステーションで！

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アステックトゥーワン	対応周辺機器	メモリーカード（15ブロック）マウス
発売日	2月28日（発売中）		

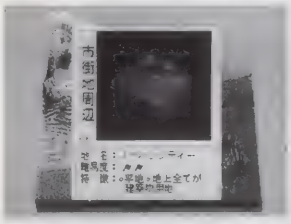
©ASTEC21

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「司令、担当ライターから連絡が入っています！」……最近よく見る悪の組織は宇宙や異次元に本拠地があることが多く、ちょっと前のような「日常の中に忍び込む不思議な影」みたいな雰囲気が少ないのがちょっと残念です。ところが！「ＡＺＩＴＯ」は普通の街の地下に秘密基地作っちゃうんですからたまりませんなぁ。世界征服という目的よりも、秘密基地建設という手段に魅力を感じるあなた、ぜひとも仲間になってみませんか？
（やっぱり一号怪人にはクモ男を作りたかったゆかマン）

世界征服の基礎にふさわしい秘密基地を作るために！

このゲームは、ただ秘密基地を作ればいいというものでもありません。基地を作ったうえで、それをきちんと運用していかなければならないのです。さらに、基地の所在がほかの組織にバレた場合、送り込まれてくる刺客を撃退しなければなりません。そこで、まずは秘密基地運営のための基本をお伝えしましょう。これをつかんでおけば、世界征服へまた一歩近づきますよ。

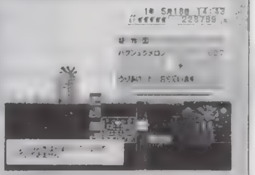


◀4種類のマップでは、Aからクリアするのが無難でしょう。

1▶ 資金源を確保せよ

いかなる秘密組織といえど、資本主義経済の下で活動するからには資金問題は避けて通れません。幸いにして我が組織には、優秀な頭脳を持った科学者がいます。彼らに資金源となる商品を開発させ、地下工場で量産して販売することで資金を稼ぎます。最初に開発する商品は、初期投資が安く回収率もそこそこの食料品から始めるのがいいでしょう。また、工場を造るときは、必ず動力室よりも深い位置に作ります。そうしないと、動力室からの電磁波の影響で工場が稼動しなくなってしまいます。

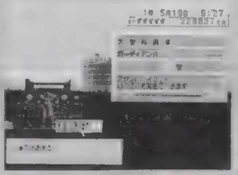
▲動力室を配置するときは、換気などを考えてマップ中央のあたりに配置するのがいいでしょう。



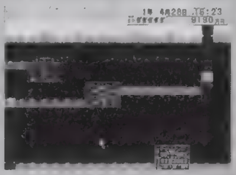
▲商品を販売するカモフラージュ施設では、１度に１種類しか販売できない。計画的に配置しよう。

2▶ 敵対するものを排除せよ

ある程度秘密にしておいても、いつかはその所在がバレてしまうのはお約束というものです。そんなわけで、敵対する組織の攻撃に対して準備をしておきましょう。組織の博士たちにロボットや怪獣、戦闘機を開発してもらって格納庫に配備しておくと、敵の攻撃に対して出撃し、これを撃退させることができます。また、侵入した敵に対しては、通路に罠を配置したり、怪人やヒーローを作って保安室に配置しておくことで対処できます。侵入者は、総司令室にたどり着く前に排除しましょう。



▲ロボットや怪獣などの大型兵器は、１体につき１つの格納庫が必要。忘れずに作りましょう。

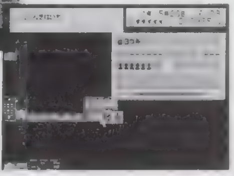


▲単純な構造では危険です。複雑な１本道の通路を作り、必ず保安室を通らせるようにしましょう。

理想を追うために立ち上がったのならば、理想に殉じてみるのもまた一興!!

さて、基本を一通り押さえて、基地の運営が軌道に乗ったらば、次は自分なりの〝秘密〟を持った基地を作ってみましょう。ここで注意することは、人員の反逆度は高くないか、資金は十分あるか、ということです。両方とも組織になくてはならないものなので、とくに人員は定期的に保養所に配置するなどして、なるべくいい環境で仕事をさせるべきです。

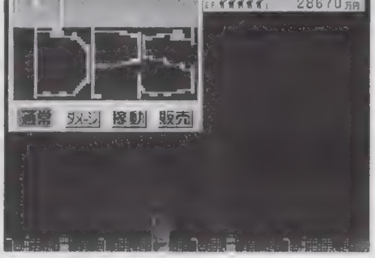
「お仕置き」コマンドは、失敗したときのことを考えるとあまりオススメできません。



▲▶失敗すると反逆度が上がる「お仕置き」よりも、保養所を作ってそこに人員を配した方が平和的（？）に不満度を低下させることが出来ます。

◉文字を書くのは基本

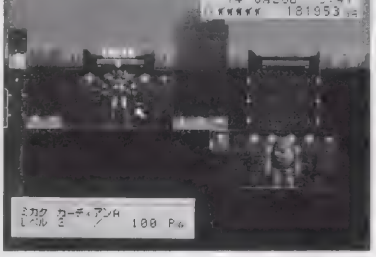
マップを見ることが出来るのは総司令に許された特権。つまり、通路や施設で文字を書く、ということです。基地の機能などそっちのけでデザインしたいところですが、必要な施設を組み込みつつ文字を書くと友達に自慢できます。ポイントは斜めの部分。階段やエレベーターを重ねてうまく表現しましょう。



◀動力室は、全体で一つあればＯＫだが、出入り口が地上と繋がっていなければいけないことを忘れずに。

◉組織の体裁にこだわる

たとえば、作る兵器はロボットのみの鋼鉄軍団。ヒーローとヒロインだけで世界の平和を守る民間防衛組織。ほかにも昆虫怪人しか作らないといった、理念にそった組織作りを第一に運営していくのも１つのやり方でしょう。たとえそれが破綻をきたしたとしても、自らの選んだ道ならば本望でしょう。



◀ロボットは戦闘機に弱いものの、なかなか万能に活躍してくれます。それにしても、これだけ並ぶと壮観ですね。

電撃PSではみんなの質問を大募集

ＰＳの奴隷は（おっと間違えた）記録に挑戦しようという（あれ？　これも違う）色えんぴつを使うときは（カラーじゃないって）ウラワザを発見したら（どしどし送って……ってこれも違うよ）欲しいプレゼントの番号を（ちがーう！　書いてもここじゃ当たりません）移植化計画では（だーかーらーここは違うんだってば）、とまぁこんなふうに、ＰＳのゲームをやっていて、何をしたらいいのかわからなくなったり、どっちへ進んだらいいのかわからなくなったりしたアナタ。迷うことはありません、今すぐ電撃ＰＱにおハガキを！　ＰＳのゲームに関することならば、三国一の攻略陣を誇るこのコーナーがたちどころに誌面でお答えします。あ、ゲームの質問以外はそれぞれのコーナーに送ってくださいね。

お便りのあて先は……
〒101
東京都千代田区
神田駿河台１－８
東京YWCA会館５階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：せっかく怪獣を作って格納庫に入れたのに、発進命令を聞いてくれません。気に触ることをした記憶もないんですが、どうすればいいんでしょうか？
A：格納庫はただ作っただけではダメです。上部にあるでっぱりを、メインコマンドの軌道伸縮アイコン（上下の矢印がある、上段右から２つめのアイコン）を使って地上まで伸ばして出入り口を作らなければ、格納したユニットは発進してくれません。文字を書く際にも影響しますので、格納庫はよく考えて配置しましょう。

ウラワザデータベース

『FF VII』出張版(78ページから掲載)の方もよろしく！

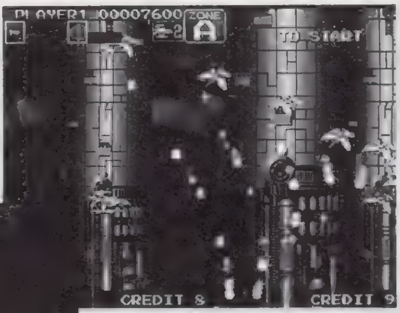
Ver.4.5

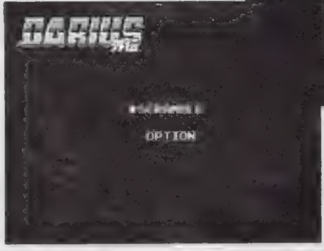
こちらはお馴染みウラワザデータベース。『ファイナルファンタジーVII』のウラワザは、出張版としてカラーで78ページから掲載されておりますのでそちらを見て下さい。でも、その他のゲームのウラワザもよろしくね。

LV80 ダライアス外伝

■3つの隠しコマンド

人気アーケードゲームからの移植ＳＴＧ『ダライアス外伝』から、３つのお役立ちコマンドをまとめて紹介しよう。これらは、すべてタイトル後のメニュー画面で入力すればＯＫなのだ。連射モード／L1を押しながら△、○、×、□、△、○、×、□、△と入力する。難易度を最高にする／R1を押しながら、✚上、右、下、左、上、右、下、左、上と入力。するとオプションに「アブノーマル」という難易度が追加されている。クレジットを９にする／L1＋R1を押しながら△、□、×、○、△、✚上、左、下、右、上と入力。ちなみに、この３つのコマンドは併用することも可能だぞ。





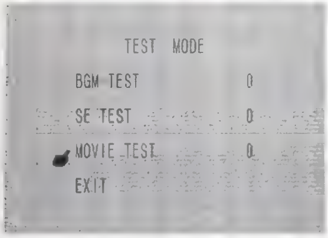
◀この画面になったらコマンド入力するのだ。ここで３つまとめて入力しておけばすべての効果を得ることが可能。

▲これは超難度を誇るアブノーマルモード。連射にしておいてもかなりきついぞ。腕に覚えのある人なら挑戦してみよう。

LV50 Virtual Gallop騎手道 ～南井克巳～

■テストモード

ゲームを始め、騎手の名前入力画面になったら「南井克巳」と入力する。これで、ムービーやサウンドテストなどが楽しめるテストモードに入ることができるのだ。ちなみに、テストモードから抜けるとタイトル画面に戻ってしまうので、「南井克巳」の名前ではプレイできないのだ。

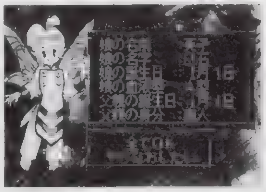


▲テストモードでは、ムービーやＢＧＭの他、効果音のテストも可能。

LV50 プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精～

■名前変更

苗字と名前の両方に以下の文字を入力すると、別の名前に変換される。@テロリスト／江田恵一子、@アイコンマスタ／土屋美穂、@コギャル／神保優貴乃、@ポリゴンくん／小林大輔子、@うなるウクレレ／本間香奈、@しそちょう／白石英子、@へビメタ／石川ジョニ子、@モモたん／朝比奈淳子、@おやびん／赤井孝子。名字と名前は独立しているので組み替えも可能。文字の最初の@を忘れないように！



◀苗字と名前両方を「@しそちょう」にすれば、こうなってしまうのだ。

LV50 公開されなかった手記

■ムービーセレクト

好きなムービーやエンディングを簡単に見られるウラワザを紹介。タイトル画面で「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」にカーソルを合わせL2、R2、L1、R2、L2、R1、L1、R2、×と入力。そして音が鳴ったら○を押す。これで、サウンドや画面の設定が終わった後、ムービーセレクト画面に入ることができるのだ。ただし、これではエンディングは見られない。エンディングを見たい場合は、タイトル画面でR2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、□と入力し、しばらく待てばＯＫだ。

◀コマンドを入力したら、見たいムービーを選ぶだけ。

LV50 レイ・トレーサー

■シークレットカー

チェイスモードをレベルノーマル以上ですべての車を使ってノーコンティニュークリア。すると隠し車のヴェスタルが使えるようになるので、これを使ってさらにノーコンティニュークリアすればブラックヴェスタルを使用できる。

LV20 新SD戦国伝 機動武者大戦

■CMを見る

タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2＋△を同時に押す。するとＳＤガンダムのコマーシャルを見ることができるようになるのだ。ゲームに疲れたらちょっと気晴らしに見てみよう。ちなみに、コマーシャルは２種類収録されているぞ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台１-８
東京YWCA会館５階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100	12,000円分のおもちゃ券
LV80	8,000円分のおもちゃ券
LV50	6,500円分のおもちゃ券
LV20	4,500円分のおもちゃ券
LV0	2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／東京都　平良和くん。LV50（４名）／東京都　武石淳くん、埼玉県　Ｐ太郎くん、長野県　よし坊くん、青森県　市川淳啓くん。LV20（１名）／東京都　南隆久くん。

ブロッコリー BROCCOLI

BROCCOLI INFORMATION

ブロッコリーインフォメーション

オールジャンルの同人誌即売会

コミックキャッスル

~スプリング・ファイト~ vol.12

お問い合わせ
〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号
コミックキャッスル準備会
☎03-3921-3340
URL http://www.jah.or.jp/~broccoli
E-mail アドレス broccoli@po.jah.or.jp

日時：1997年3月9日（日）10：30~15：00
会場：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F

3月1日より首都圏コミック専門店にてカタログ先行発売予定！

GAMERS GAMERS GAMERS GAMERS GAMERS GAMERS GAMERS

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

3月8日新宿店OPEN！

⇧
サイキックフォース
テレカ
©TAITO CORPORATION 1996/大貫健一

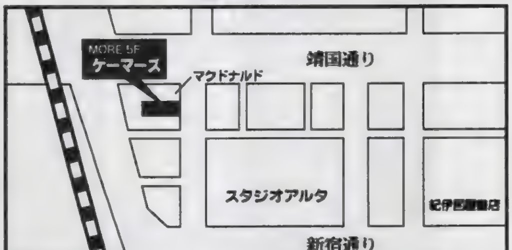
各種フェア も随時開催！！

①3月31日まで
サイキックフォースフェア
様々なグッズ等が勢ぞろい！ファン必見！
②3月31日まで
第2次あすか120%フェア
あすかフェアが帰ってきた！ファン必見！
③オープニングフェア
ポイントカード10枚で、ゲーマーズ特製テレカ進呈
④超ド級！！制服&ゲームコスチュームフェア
コスパ特製、新製品が続々登場！

☆好評！テレホンカード
・サイキックフォース・スターグラディエイター
・わくわく7・パワードール・あすか120%
・ソウルエッジ・デッドオアアライブ

新宿店

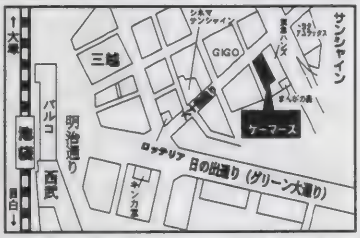
OPEN／12:00
~22:00



新宿区新宿3丁目23-14 SHAビル5F

池袋店

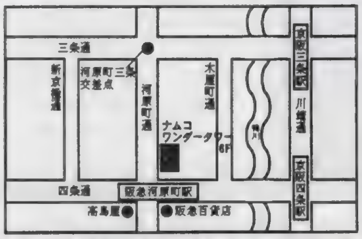
OPEN／11:00~21:00
TEL／03-3985-3232



豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F

京都店

OPEN／10:00~21:00
TEL／075-255-1770



京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

三國無双 はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

格闘ACTのブーム当初から、いつか出るだろうと言われていたのが「三国志」キャラを題材にした作品。それがついに出たんです。「三国志」ファンなら迷わずゲット！

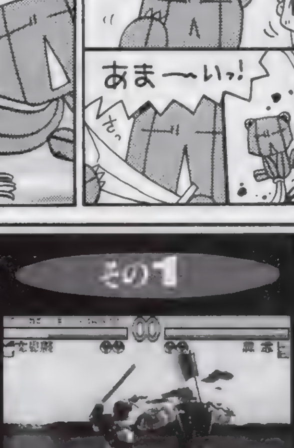
●ポリゴン格闘で武将……見た目は色物!?

歴史SLGの雄、あの光栄が開発した初のポリゴン格闘ACTとして、なにかと話題の『三國無双』。光栄はこれまでACTゲームを手がけたことがなかったメーカーだけに、「えっ？」と意外に思うかも知れない。まして、ポリゴンの武将たちが武器を持って戦う……っていうと、どうせ安直な色物だろうと思った人も多いだろう。しかし、この『三國無双』は純粋な格闘ゲームとして見て、かなり完成度の高い作品に仕上がっているのだ。PSで武器を持って戦う格闘ACTとしては、『闘神伝』シリーズや『ソウルエッジ』に続くタイトル。プレイ感覚は、どちらかというと『ソウルエッジ』に近い。見た目から伝わってくる部分では、キャラクターのモーションが秒間60フレームで再現され、ノンインターレースモードにより高画質を実現。

力と技の好漢です

その1

中国統一まかせとけ



▶これからのポリゴン格闘に影響をもたらすと思われるほど、キャラクターの動きがカッコイイのだ!!

ゲーム全編を通してノンインターレースモードを使用したのは『トバルNo.1』が初めてだが、『三國無双』はテクスチャーをフルに活用しているので見た目の美しさとハデさは上回っているだろう。また、キャラクターの秒間60フレームでの動きはモーションキャプチャーにより、緻密でより人間の動きに近いモーションに作られている。しかも、従来のポリゴン格闘のように味気のない動作ではなく、中国雑技団のような華麗でキレのよいモーションが見事なのだ。技の中には、見ていて思わず笑ってしまうほどのオーバーアクション（もちろん、カッコイイ技も多い）があり、この辺にちょっと色物を感じるかな。しかし、初のポリゴン格闘ACTにしては……というのではなく、純粋に驚きと感動が伝わってくるデキのよい格闘ACTに仕上がっているところに、光栄の意外な一面が見られるぞ！

©1997 KOEI CO.,LTD

●目新しさこそないが、よく練り込まれたシステム

操作系は、切りと突き攻撃の2つのボタンと、敵の攻撃をかわす〝弾き返し〟と〝受け流し〟の2つのボタンを使用する。この〝弾き返し〟と〝受け流し〟のシステムが、戦いの展開をよりアクティブなものにしているのだ。〝弾き返し〟は敵の斬り攻撃に対する防御策で、斬りかかってきた敵の武器を弾き、一瞬、敵にスキを作らせることが可能。また、敵の突き攻撃には〝受け流し〟で対処する。突き攻撃で踏み込んできた敵を体をすかして後ろに回り込み、攻撃を避けることができるのだ。この2つのシステムにより、敵の攻撃をガードして一方的に押されてしまうケースがなくなり、反撃を狙うチャンスが生まれている。守勢にまわっても常にアクティブに攻撃のことを考えられるのが、『三國無双』の戦い方なのだ。また、最近の格闘A ↗

力と技の好漢です

その2

中国統一まかせとけ

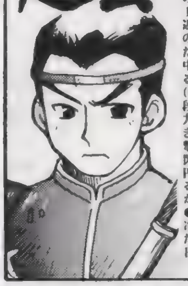
▶これが、「三國無双」最大のウリ（？）の打ち合い。初めて見たら、その動きとハデさに絶対に驚くはずだ。

CTではスッカリおなじみの〝気合いゲージ〟システムが、このゲームにも採用されている。積極的な行動をとるとゲージが溜まり、逆に戦いが消極的（バックステップなど）だと減ってしまうのだ。ゲージがマックスになると〝無双乱舞〟という、乱舞系のコンビネーション技を出すことができるぞ。無双乱舞は、斬り系と突き系の2種類。1発入ると威力は大きいものの、通常技で潰されたり、弾き返しや受け流しで簡単に返されてしまう弱さもある。やたらに出せばいいというワケではなく、ちゃんと狙う必要があるのだ。そして『三國無双』最大の特徴とも言えるのが〝打ち合い〟というシステム。これは、お互いの攻撃がタイミングよくぶつかると、武器の弾き合いになる現象。この間、カメラアングルがダイナミックに切り替わるので、メチャクチャかっこいい。これぞ武器格闘という演出だぞ。

キャラ別ポイント攻略

三国志を知らない人用キャラ紹介付

趙雲



(COMの場合) 間合いが離れている場合は、円月輪鉾を使う頻度が高い。最後の突き攻撃がクセ者なので、1発目をガードしたら弾き返しボタンを連打して相手の連続攻撃を止めよう。また、コンビネーションの途中に下段攻撃が含まれている、崩山竜爪旋鉾も要注意。
(使用する場合) 下段→中段とつながる竜旋陣鉾が強力。1発目が下段なので弾き返しが効かないため、反撃を喰らいにくい。また、閃吼で敵を浮かしてから、円月輪鉾の連続技がつながるぞ。しかしタイミングはかなりシビア。
●軍師諸葛亮の命令に従い、冷静に仕事をこなす、武力だけでない万能武人。特に日本で人気が高い。

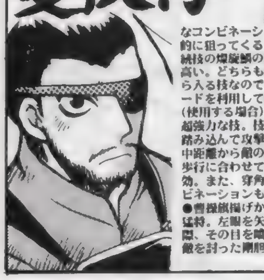
関羽

(COMの場合) 関羽は、強力なコンビネーションがないものの、1発の攻撃力があり、上段から振り下ろす青竜岩斬破の使用頻度が高い。この技は弾き返しができないうえ、ガードしても体勢を崩されるのでかなり厄介。軸ずらしで避けよう。
(使用する場合) モーションが早い下段攻撃の竜尾掃撃が、中間の間合いでかなり使える。やや間合いを広げて、敵の攻撃モーションに立ち突き攻撃を出すだけでも◎。ただし、突きを早く出しすぎると、受け流されてしまうので要注意。
●桃園の義が、あまりに有名な劉備の義兄弟。赤ら顔の偉丈夫。武力だけでなく劉備の初代軍師でもあった。

張飛

(COMの場合) 間合いが広がると、やたらと槍を振り回してくる張飛。斬り攻撃がメインなので、弾き返しを狙って反撃しよう。突進系の燕人衝斐は技の出が早く、攻撃判定も強い。また、攻撃距離が無限の一喝も厄介。モーションが見えたら、ジャンプでかわそう。
(使用する場合) やはり使えるのは、燕人衝斐。敵の攻撃の出かかりを潰すのにも有効で、中距離から狙っていくといい。また、猛虎砕で敵を浮かし、落下中に燕人衝斐、地面でバウンドした瞬間にもう一発、燕人衝斐が入るのだ。
●関羽と同じく劉備の義兄弟。酒が好きで乱暴者でと、典型的な好漢。武力のみなら「三国志」中随一?

夏侯惇

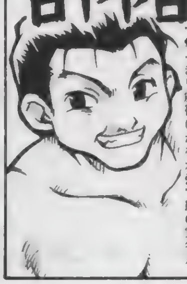


(COMの場合) 接近戦では、穿角からの天蹴・鉾断の豪快なコンビネーションを積極的に狙ってくる。また、連続技の爆旋鋼の使用頻度も高い。どちらも中段攻撃から入る技なので、オートガードを利用して防御しよう。
(使用する場合) 煌華斬が、超強力な技。技の出が早く、踏み込んで攻撃するので、中距離から敵の攻撃、前進歩行に合わせて出すのが有効。また、穿角からのコンビネーションも使えるぞ。
●曹操旗揚げからつき従う猛将。左眼を矢で射られた際、その目を喰らいすぐに敵を討った剛胆な話が有名。

典韋

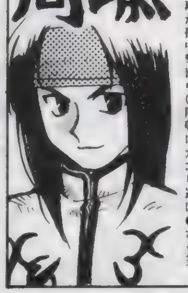
(COMの場合) 振りの早い斬り攻撃と、接近戦での悪来揚斜に注意。特にもみ合いになったときの悪来揚斜は、上段攻撃をかわして頭を突き上げるのでうかつに手を出さないこと。また、悪来揚崩脚は、2発目までガードしてから反撃しよう。
(使用する場合) COM戦で有効なのが、連続技の悪来揚崩脚。1発目のヒジ攻撃をガードされても、反撃しようとするところに2発目の攻撃がヒットする。多段ヒットする連続技がないので、基本は突き攻撃をメインにし、1撃を確実に当てるように心がけよう。
●中国古代の勇者「悪来」の再来と言われる。曹操を逃がすために門を守って戦死した忠義の人。

許褚



(COMの場合) 上中下のコンビネーションの連続技がキビシイ裂連散弾に注意! 1発目をガードして安心していると、3発目の下段攻撃を喰らうので最後までしっかりガードしていこう。また、中段から下段へとトリッキーな連続を見せる烈震跳蹴にも注意が必要。最後の下段攻撃がクセものだ。
(使用する場合) 上中下段が組合わさっている連続技を使って戦っていくのがセオリー。近距離では、裂連弾や裂連散弾をメインにして、敵の動きを封じるのが最大のポイント。
●典韋と同じく、曹操の忠実な部下。虎痴というあだ名で呼ばれる。本来は大錘刀の使い手で裸でもない。

周瑜



(COMの場合) 間合いを広げていると、当たりもしない場所から鉄翼刈や鵬炎翔をしてくる。この空振りが攻撃のチャンスだ。また、接近戦は中段から下段攻撃、中段から中段攻撃の2択攻撃がキビシイので、あまり密着しないように。密着からの鵬孤烈破も危険だぞ。
(使用する場合) 周瑜を使用するなら、やはり華麗に戦いたい。技が決まるにつけ、鵬翔でポーズをとってカッコつけるのだ。しかし、コレにはちゃんと意味があり、構えからの鵬格翻舞の連続技を、敵の起き上がりに狙っていくのだ。
●孫権、呉陣営で最も信頼された将軍。赤壁の戦いの立役者と言われる。容姿の美しさも「三国志」随一。

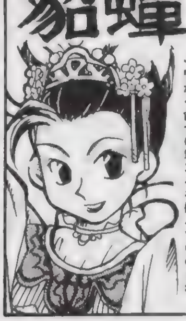
陸遜

(COMの場合) 間合いが近いと、連続技の翔旋裁輪をよく狙ってくる。この連続技は、中段から下段へつながるので、ガードのタイミングが難しい。遠距離だと飛燕双天翔を空振りをするので、そのスキに連続技を決めていこう。ゲージが溜まっていれば無双乱舞を。
(使用する場合) 陸遜は、接近戦を得意とするキャラ。手数の多い連続技のバリエーションが豊富なので、積極的に狙っていくのがベスト。特に、上中下段攻撃が入り交じった、疾歩翼閃や疾歩双蒋を使い分けよう。
●周瑜亡き後、武将兼軍師として呉の先陣を切った。その知略は関羽・劉備を討ち取ったことでも有名。

太史慈

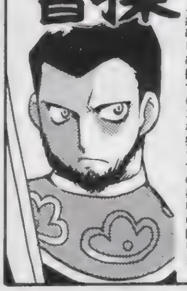
(COMの場合) COM戦の中で、トップクラスの難易度となる太史慈。その強さの秘密は、強力な破壊力を持つ連続技だ。岩砕双把衝からつながる岩砕断鞭、連砕双把衝からの連砕断鞭といった2つの連続技が有効。すべてヒットすると、無双乱舞より威力があるのだ。
(使用する場合) やはり、強力なコンビネーションをマスターすることが、太史慈を使用する醍醐味だろう。手軽なのは、双把裂吹。
●孫権の兄孫策との一騎打ちの後その将となった、典型的な武の人。曹操軍の武将張遼との一騎打ちも有名。

貂蝉



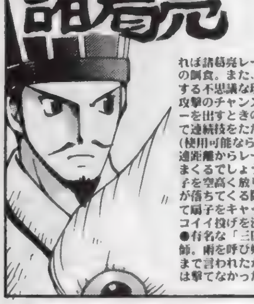
(COMの場合) 貂蝉は、手数で攻めてくるタイプのキャラ。細かい連続技を絶え間なく仕掛けてくるので、リーチのある下段攻撃や出の早い技を利用して、技の出かかりや空振りのスキを狙っていこう。また、貂蝉が背中を向けているときは近づかないこと。
(使用する場合) 紅一点の貂蝉。桃白泉の途中でコマンドを止めると、貂蝉が後ろを向く。この状態で相手を待ち、近づいてきたら背陥泉の連続技を狙う。技のバリエーションが豊富なので、次々と技を繰り出そう。
●美しい容姿で董卓、呂布の仲を裂き、その暴政に終止符を打たせた。本来は武将と格闘できるワケが……。

曹操



(COMの場合) 鋭い振りの斬り攻撃と、見た目よりもリーチの長い突き攻撃をメインに攻めてくる。その素早い攻撃と突き攻撃のため、接近戦は不利。戦法としては、中距離よりやや広めの間合いから、相手の空振りのスキを狙って攻撃していこう。
(使用可能なら) 強烈なコンビネーションはなさそうなので、一撃一撃を確実に狙っていくことになるだろう。また、時折COMが当て身らしき攻撃をしてくるので、もし使えるなら当て身マスターになるのも楽しいかも。
●三国時代で王として最も能力が高かった武将。魏王。「治世の能臣、乱世の奸雄」と評された。文武両道な人。

諸葛亮



(COMの場合) 近づけばご自慢の扇子であしらわれ、離れれば諸葛亮レーザー(仮称)の餌食。また、時々ワープする不思議な現象が起こる。攻撃のチャンスは、レーザーを出すときのスキ。ここで連続技をたたき込む!
(使用可能なら) やはり、遠距離からレーザーを撃ちまくるでしょう。また、扇子を空高く放り投げ、扇子が落ちてくる間に敵を投げて扇子をキャッチするカッコイイ投げを決めたいな。
●有名な「三国志」NO.1軍師。雨を呼び妖術を使うとまで言われたが、レーザーは撃てなかったハズ。

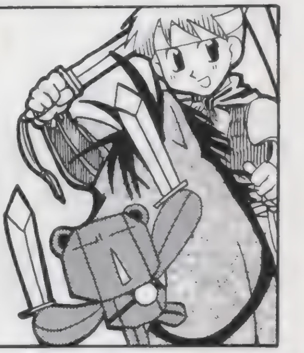
呂布

(COMの場合) メチャクチャ技の出が早く、リーチの長い突き攻撃が恐怖。しかも一撃の攻撃力が高いため、気を抜くとアッという間にやられてしまうので注意。また、豪快に上下に振り回す槍もかなり厄介だ。先手必勝で、相手に攻撃のスキを与えないように連続技を出していくのが得策。
(使用可能なら) 体がデカく、技にキレがあるので、操作しているだけでかなり楽しそう。ラスボスなだけに強さはハンパじゃないので、COMを赤子のようにやっつけられそうだ。
●「三国志」史上随一の武力を誇る。が、知略はからきし。女で身を持ち崩した典型的な力バカ(笑)。

おまけ「三国志」とは

「三国志」とは(『三國志』と国の漢字が旧字なのは光栄のゲームのコトを指す)?

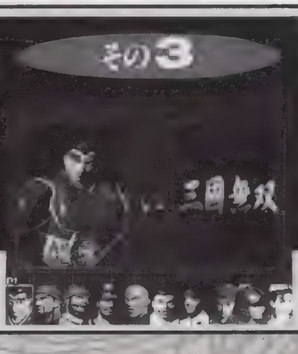
紀元二百年前後、中国大陸で実際に起こった魏(曹操)・呉(孫権)・蜀(劉備)の戦いから生まれた歴史書「三国志正史」(羅貫中作)。歴史の時間に習う魏志倭人伝は、この「正史」の一部である。この史実のみを描いた良くも悪くも無味乾燥な書に手を加え、荒唐無稽に読みやすく、小説(というか講話調)にしたのが「三国志演義」(陳寿作)である。この総勢四百名近い武将が登場する壮大なスペクタクル大巨編、国奪り物語は、千八百年近く経過した現代でも本場中国や日本などで、多くのファンを獲得している。と、こう書くと、なんだか堅苦しいというかなんというかな紹介になってしまうので、ゲーム以外で実際に「三国志」の面白さに触れたいのなら、マンガ「三国志」(完結・横山光輝著)、「蒼天航路」(週刊コミックモーニング連載中・王欣太著)、小説「三国志」(完結・吉川英治著)がお薦め。



●私的に「三国志」といえばこのキャラ!

このゲームにはたくさんの武将が登場する。蜀からは趙雲、関羽、張飛、諸葛亮(中ボス)、魏から典韋、許褚、夏侯惇、そしてなんと君主の曹操(中ボス)。呉からは周瑜、陸遜、太史慈。さらにあの呂布(ラスボス)と貂蝉までも登場。キャラは全部で13人。SLGの「三國志」シリーズをプレイしたことがない人でも、この中の1人ぐらいはどこかで聞いたことがあるのではないだろうか? 格闘ゲームと聞いたときは「武力系ばかりだろうな」と思ったワケですが、周瑜はともかく、諸葛亮や陸遜のような軍師の武将(腕力より頭で勝負という人)、そしてまさか女性の貂蝉までが登場するとは思わなかった。まぁそのおかげで、実際の原作では実現できなかった対戦というのも楽しめます。とくに「知力では一歩譲ったが武力では負けないぜ!」の↗

力と技の好漢です
中国統一まかせとけ



▶まさに「三国志」ファン待望の格闘が実現したのだ。でも、もうちょいキャラが多いと嬉しかったんだけどなぁ……。

周瑜VS諸葛亮は、周瑜ファンにとってもうれしい組み合わせでしょう(ただし、諸葛亮も強いので注意)。さて「三国志」の武将といえば有名な人だけで、ざっと100人以上存在します。今回このゲームに登場しなかった武将で、個人的に次回作(あるなら)に登場させてほしいのは……関羽、趙雲、張飛とともに蜀の五虎将といわれた馬超、黄忠や諸葛亮の後継者、姜維。呉の後期を支えた武将甘寧&呂蒙。そして魏、最強の軍師にして諸葛亮のライバル司馬懿。また、呂布の軍師、陳宮や黄巾賊のボス、張角(この人は本当に妖術使いだったとか……)もいいのでは? というワケで光栄さんぜひお願いします(本気)! ほかにも「三國志」だけじゃなく「信長」シリーズや「水滸伝」(個人的には幕末の人物も)なんかの武将も登場すると楽しいかも。って、これはちょっとムリかな?

●驚きのデキに思わずシリーズ化を希望!!

グラフィックの美しさ、キャラクターのモーションの完成度、よい意味での攻撃的なシステム、オートガードやボタンコンフィグによるコマンド系の簡略化といった初心者への配慮と、本当に初めて格闘ACTを開発したのかと疑うほどデキのよい「三國無双」。それに加え、格闘ACTを開発する上で1番問題になるCOMの思考(=バランス)もしっかり作られている。COMは、ただ闇雲に攻撃をしてきたり、ジッと構えて動かないといった理不尽な行動をとらない。ゲームのシステムをしっかり踏まえ、思わず「うまい!」と声を上げてしまうようなテクニックをCOMが見せてくれるのだ。初めてプレイするときは、COMとの戦いから「三國無双」の遊び方のポイントを学ぶことが多い。COMの動きを理解し、テクニックをマネできるようになれば、腕前がレベルアップした証拠。こういったCOMの思考を持つ格闘ACTって、今までになかったと思う。ぜひ、ほかのメーカーも見習ってほしいところだ。……と、ここまではベタほめの「三國無双」も、不満なところがないわけではない。やっぱり1番の不満点は、「その3」でも書いた通り、使用できるキャラクターが少ないということ。せっかく多くの武将が登場する「三国志」を題材にしているワケだから、もっと武将を登場させてほしい。続編が出るとしたら、ぜひともCD容量の限界に挑戦するようなキャラ数をお願いしたい。また、「三国志」ならではの演出が物足りないような気も……。旗を立てて武将が登場したり、戦う前に口上を言ったりするともっと盛り上がったのでは? ゲーム自体のデキはよいので、絶対シリーズ化してください。

力と技の好漢です その4

中国統一まかせとけ

▶三国志に興味がなかったオイラだが、この「三國無双」は別。格闘ゲームファンなら絶対ハマルはずなのだ。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（痛）
教育にわるい

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

お元気ですかぁ？　電撃コラムスなんですぅ。ぷにゅう。ここはゲーム業界の偉人さんたちが、語ってくれるコーナーなんですよぉ。私もだぁい好きですぅ。クルクル♡

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。対角線にこだわる先生にファンレターをプリーズカムカム。

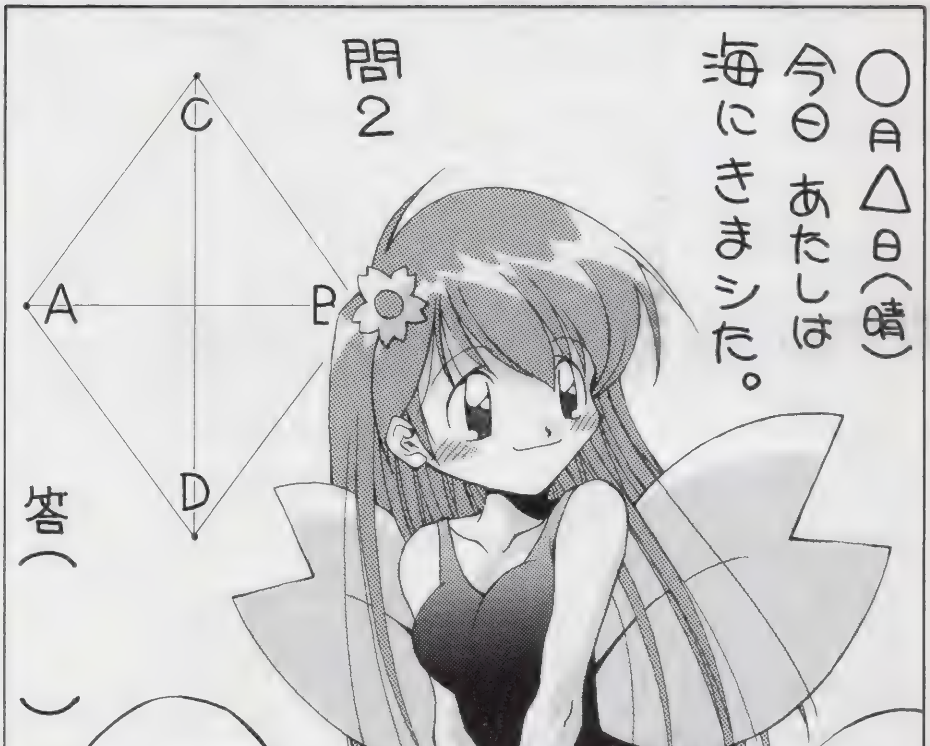
★テラスの午後3時 ～見つめてほしいのよ～

「教育にわるい」です。始めましょう。

私は幼少の頃から、独創的な子供であった。それは教育課程においてもだ。例えば、円周率を計算するときなどは「3.14」なんで、めんどうくさいものは使わず、とりあえず「3」で計算して、あとからその答えに「少し」ぶん、適当な推量で足してやるといった独走……いや、独創性の持ち主であった。ほかにも「ひし形に引かれた対角線ＡＢの長さは５センチであるが、では対角線ＣＤの長さは？」とかいった問いには「ＡＢが５センチなら、ＣＤは見た感じ…だいたい７センチくらいだろう」と鋭い野性のカンで答えを導き出していた子供であった。天才である。その天賦の独創性は、ゲームをプレイするときにもいかんなく発揮されていたので、ここに紹介することにしよう。

天才ではあるが金がないお子様な私に、高価なゲームソフトは半年に１本買えればよいほう。で、いざ買ったソフトはなんとか半年間もたせなければならず、そのソフトのおもしろさはすべてしゃぶりつくす必要があった。でも、すぐ飽きてしまうソフトも多かったワケで……そこでよくやっていたのが「コントローラ逆持ち」というもの。ようするに右手が✚キーで、左手がＡＢボタンになる操作形態だ。これを行うとアラ不思議「操作が逆になっておもしろい～」と、再び遊ぶことができる。「逆プレイ」に飽きると、次は足の指を駆使しての「足プレイ」。格闘ものなどでは、今でもたまにやっている。足波動は楽しいが、足昇龍は訓練が必要だ。それも飽きると、今度は画面を見ずに行う「目隠しプレイ」（響きが素敵）、ＳＴＧなどでは弾を撃たない「平和的解決プレイ」（避けの美学が光る）……と、まあだいたいこんな感じで能動的かつ独創的にゲームをプレイしていた。

数多くのゲームであふれかえる昨今、皆あまりにも単純に、ただ遊んでいないだろうか？　もしあなたがゲーム屋を目指すなら、受動的ではなく、脳が動くような独創プレイを心がけてほしい。と…いってはみたが保証はできない！



イラスト／風上旬

何年かぶりに メカ+女の子を描いてみた

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況

電撃ＰＳ増刊号の付録ＣＤの第２号を作り出しました。今度は体験版以外の部分もできるだけ充実させたいと思ってます。

★ファイナルファンタジーVIIをプレイして：ＲＰＧのシナリオとシステムの相克について

「ＦＦVII」は、現在の日本で主流の「イベント中心・ストーリーテリング型ＲＰＧ」の到達点であると同時に、問題点のすべてを露呈した作品のように思う。

なぜか？　それを語る前に、日本のＲＰＧとは何かを語らなければならない。

日本ではＲＰＧというと「キャラクターが成長する、ストーリーのあるゲーム」という捉えられ方をしているのだが、ＲＰＧの「キャラクターが成長する（パラメータが上昇し強化される）」ということには、ゲームとしては、どんな意味があるのだろうか？

１つは、簡単な謎を難しくし（敵が出なければ極めて簡単なのは確かだろう）、なおかつキャラクターが成長するので、その謎（謎と呼んでいいかはわからない。モンスターの壁とでも表現する方が正しいとは思う）を「およそどんな人でもクリア可能にする」。

もう１つはキャラクターへの感情移入の手段ということ。自分が手塩にかけて育てたキャラクターだから同一視できる、すなわち感情移入できることになるわけだ。

普通の小説や映画では、描かれた人物に対して感情移入することはあっても、あくまで別人格の体験として読者（視聴者・観客…）は捉えるが、ＲＰＧではプレイヤーの欲望（スーパーマン・変身願望）を刺激する方法として極めて優れている「成長システム」のおかげで、ほとんど同一視するところまで来る（それを助長するように主人公＝自分になりやすいように、名前もつけられるようにしてあるものが多い）。

これがどういうことかというと、前回の話と少し繋がるのだが、およそ「物語」と呼ばれるモノには、必ず作者の表現したいテーマがあり、それを表現するためにキャラクターは作者によって恣意的に動かされる。本来キャラクター・舞台など、物語の中にあるあらゆるものは作者の表現したいテーマのためにあるわけで、読者（観客）をハッピーにするためではない（「ハッピーな気分にしたい」というテーマを表現すればいいのだろうが）。

ここでひるがえってＲＰＧを見ると、まずキャラクターはプレイヤーの意思ででき得る限り動かされるべきで（自由性の問題）、次にキャラクター群＝自分となる場合が多い（時間的なコストもかかっている）。しかも感情移入が極めて強く、悲しい部分は控えめに、ハッピーな部分はとってもタップリにしないとプレイヤーはすぐに不満を言うことになる。

ありていに言えば、今のＲＰＧの大半はストーリーの上から見れば、ハリウッドスペクタクルを見るがごとき御都合主義的なストーリーと大げさな演出を加えた舞台の上に大根役者が乗っているような代物なのだ。それが面白く感じられるのは、前に挙げた「成長システム」の力にほかならない。

そんなことはない！　と言いたくなる人もいるかも知れないが、それこそ今のＲＰＧのストーリーと称するものの粗筋を紙に書き出せば、三流小説でもこれよりはるかに上だろうと言いたくなるような代物ばかり。客観的に見て否定のしようのない事実だろう。

さて、ここで話は本題の『ＦＦVII』に戻る。『ＦＦVII』はシナリオ的にも、かなり突き抜けた領域に到達しようとしていた作品なのは確かだ。ネタバレになるので触れないが、伏線・演出（ちょっとクサすぎるけど）・全体のストーリーの構成、そのどれを取っても一級品に近い。

しかし、このシナリオこそ、『ＦＦVII』（と日本の今のＲＰＧ）の持っている問題点のすべてを示している。

シナリオの持つテーマは「自分探し」。どうしても一筋縄の簡単なハッピーエンドには成り得ない、プレイヤーの気分を暗くするようなものだ。なおかつテーマが展開されていくに従い、プレイヤーを徹底的に追い込んで行くこととなる。とくに中盤あたりから先は、本当に息もつかせぬほどのおもしろさだ。

そして「自分探し」のテーマの第一のクライマックスを迎えたとき、プレイヤーは本当にどうしようもない立場に追い込まれる。

ここで僕は、どのようにこのテーマを解決（物語自体のテーマを昇華すること）するのかということに極めて興味があったのだが、後半戦半ばで「信じ難いほどの御都合主義」でプレイヤーに迎合してしまい、そこまでの緊張感・伏線・緻密な構造のすべてを投げ出して、とってつけたようなエンディングに向かうことになる（プレイヤーには気持ちいいかもしれないが、シナリオの整合性は大どんでん返しでグシャグシャになる）。

なおかつ、今回のシナリオと今までの「ＦＦ」シリーズが持っていた世界観がマッチしない上に「マテリアを育てる」・「チョコボを育てる」などの「ゲームとしておもしろい部分」がシナリオの展開を阻害し緊張感を壊す結果となっている（ゲーム単体がおもしろいだけに始末が悪い）。

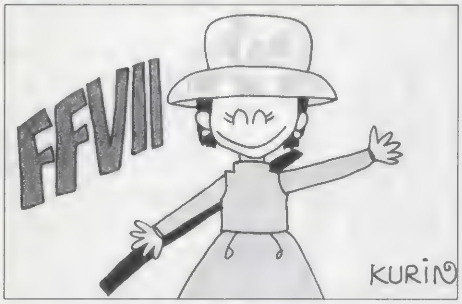
そして、これこそが『ＦＦVII』の持つ本当の問題点、従来型のゲームの部分と表現力を得て強くなったシナリオの相性の悪さなのだ。

これが次の「ＦＦ」ではどういう形で解消されるのか、はたまた解消されないまま進んでいくのかは僕にはわからない。だが、『ＦＦVII』を見ての意見としては、今のままのシステムではシナリオを殺してしまうと思ってしまう。本当の物語を体験させたいのなら、もうちょっとシナリオにシステムが奉仕することを考えてもよいのではなかろうか？

イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ それはもう保証つきです。

★コスタ・デル・ソルまでもうちょっとかな？

先日、レギュラーのラジオ番組で初の公開生放送がありました。たくさんの方がスタジオに集まり、楽しい放送となりました。ラジオって、いろんな人たちが聞いていてくれるんだなぁ、と改めて感じましたね。

さて、最近では便利なことにコンビニエンスストアでもゲームソフトが売られるようになりましたよね。きっと今回お届けするゲームレポートのソフトもコンビニで買ったよという人もきっと少なくないでしょう。

ということで今回は、1月末に発売になって巷で人気の『ファイナルファンタジーVII』のレポートです。TV－CFでも盛んに流れていたのも記憶に新しいですよね。これは「FF」第7弾の作品ということですが、実は私、今回初めてプレイしました。オープニングを始め全体のCG映像の美しさは、今までプレイしてきたゲームの中ではピカイチ！という感じ。オープニングムービーからゲーム画面に入っていくところはあまりにもスムーズで、思わずプレイするのを忘れて見入っちゃいます。戦いのシーンや移動シーンなどはいろいろな角度から見ることができて、これもグラフィックのすごさを感じますが、実際にはちょっと見にくい角度もあったりしますね。戦いに入るとき、突然〝シャーン！〟という効果音とともに始まるので、ちょっとビックリしちゃいました。もぉド・キ・ド・キものです。

次に登場キャラクターについて。女の子にモテモテの主人公クラウドは、金髪でやっぱりカッコよさげです。彼の武器は異常に大きい剣で、よくまぁあんなにおーきな剣をうまく扱えるものだなぁと感心してしまうほど。戦いに勝ったときのポーズで大きく剣を振り回すところなんかは、ジャッキー・チェン並みのパフォーマンスですよね。

やたら体のごっついバレットは、右腕の特製ガンの威力もスゴイもんだ。それからオープニングにも登場する花売り娘のエアリス。ストーリー途中でクラウドに出会う教会のお花畑のシーンは、幻想的な場面で私のお気に入りのシーンの1つ。その彼女の武器は異常に長いロッド。こちらも、よくまぁあんなにながーいロッドを振り回すものだなぁと感心。

ストーリーの中でゲーム性があって楽しめたのは、五番魔晄炉でドアを開けるためにバレットとティファに合わせてボタンを押すシーンです。タイミングが合わなくて少し時間がかかっちゃったけど、こういう遊びはけっこう好きです。またスラム5番街では、あらゆる店に入って武器を購入。店によって扱っているアイテムが違うのでどれも必見です！

さぁ何といっても南の島フリーク（!!）の私としては、早く「コスタ・デル・ソル」に行ってみたいよぉー。ここは確かスペインにある有名なリゾート地でスペイン語で「太陽の海岸」っていう意味だったような…（!?）。いやぁスペインに旅する前にまずは「FF」でどんなところかチェックしなくっちゃね!! コスタ・デル・ソルぅ～まだかぁ～もうちょっと待っててね!!

★開発終了！デバッグのウラ話などなど

僕もけっこう長い間、このコラムを書いていますが、前々回（VOL.40）の「ウルトラマンティガはイカスぜぇ～」という話には、初めてたくさんのRES（返事）をいただきました。某社のディレクターさんの「文章がバラバラで、いかにも忙しいときに書きましたって感じだよねー」というものから、「ティガは認めない」という某社の社長さん、「ティガをチェックするなら、たの幼よりテレマガだぜ」という某社のグラフィッカーさんまで、みなさんありがとうございます。さりげなくみんな読んでいるから、うかつなことを書けないんだよねこのコラム（笑）。

さてさて前回も書きましたが、長かった「ゲーム開発」が、どうやら本当に終わったみたいです。この原稿を書いている、今日（ちなみに日曜日ですが）の午前中で、すべての作業を終了、あとはゲームが止まってしまうようなものでない限り、もうデバッグ作業も終了。当然1文字もプログラムを書いてはいけないし、1ドットもグラフィックを描いてはいけなくなりました。これから承認が出るまでは、それでも何かあったときのために、ウチらフリーのグラフィッカーでも会社に常駐、通してプレイして、ゲーム終了までデバッグをします。さて、このデバッグという作業ですが、これがまたやっかいなもので、作業終了の前にやる（当たり前か）作業なので、ここでどのような行動・作業・発言をするかによって、「この人自分の作業が終了したとたんに、人の作業に口出しするなぁ」とか「この人は開発中もずっと、このゲームシステムが気に入らなかったんだ」などということが、開発終了・解散を前にしてわかってしまいます。また、小さなゲーム会社などは、デバッグは専門の会社に頼んだりするのですが、これがまたユカイなイベントが多く、個性的なイラストで説明されていて「これは、何が描いてあるのかな？」というのを解析するあたりからはじまり、しまいには「このキャラクターのセリフは、こういう風に変えるべきだ」といった「ボクハ企画者」といった感じの内容まで来るときもあります。これが「悪い」とはいいません。開発終了までに聞かせてもらえる意見は、すべてが参考になりますので、むしろありがたいです。かくいう僕も、昔アドベンチャーゲームのデバッグ中に、ヒロインの最期のセリフに意見したりしました。「自分の考えがイチバン」と信じきっているのがタチ悪い（笑）。有名RPGを制作している某S社や、最近PSに参入が決まった某E社の開発の人に聞いても、「あーよくあるよそういうデバッグリポート。カワイイよね」とか話を聞きます。やっぱし、どこにでもあるんですねぇ。

デバッガーの方には、たとえアルバイトであっても、「自分もそのゲームを開発している、スタッフの一員なんだ」という意識をしっかり持ってほしいです。んでも、有名なゲームのデバッグをしたときだけ、というのは勘弁してね（笑）。いやー「今回は一部フィクションが入っています」、とか書いておかないと、ヤバそげな内容ですねぇ。南無南無。

林田篤プロフィール

電撃PS編集部に出没する、ヘンなドット絵描き。
最近は時間があるクセに、「オレのコラムは、やっぱノリだぜ」と修正しないらしい。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール
ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座～秋葉原の不思議編

最近の「たまごっち」ブームは大変なものですね。私は古くから玩具業界に関わって仕事をしていたので、そのことを知っている知人から「なんとか手に入らない？」という電話が相当数かかってきました。まあ、長いこと関わっていた玩具業界ですからツテもありますし、ゲーム業界でも関係する部分がありますから、無理をいえば手に入るかもしれません。しかし、現在の仕事では、無理を聞いてもらってもあまりその人に恩返しができそうにありません。ですから、「たまごっち」に関しては、みなさん平等にお断りすることにしています。ですから、これ読んでいる知人の皆さん、お願いだからこの件では電話かけてこないでください。

という、個人的な話だけで「たまごっち」を持ち出したのではありません。このゲーム（あえてゲームと呼びたいと思います）は、現在のＴＶゲームソフトが抱える問題点に対する１つの回答だと思えるのです。表示能力やサウンドだけ見れば、昔の「ゲーム＆ウオッチ」のようなこの作品が、どうしてここまで支持を得たのでしょう。これは貧弱な、ほとんど記号化されたといってもよいキャラクターが、かえってユーザーの想像力をかきたてて感情移入を容易にしているからでしょう。

育成系を含むＳＬＧやＲＰＧでは、この感情移入が重要な位置を占めます。ゲームソフトのメディアはＲＯＭからＣＤになり、飛躍的に情報量は増加しました。グラフィックは緻密になり、動画処理やサウンドの技術も向上しました。反面、キャラクターのイメージは制作者サイドから「与えられる」ものとなり、ユーザーのイマジネーションが育てにくくなっているのも事実でしょう。昔の『ウィザードリィ』や『ローグ』といった、線や文字だけで構成されたようなゲームが未だに評価が高いのも、プレイヤーの思い入れが付加されているからでしょう。決して「昔はよかった」というつもりはありません。現在ソフト制作に携わっている方や、将来ゲームデザイナーになりたいという方は、ぜひもう一度原点に帰って「ゲームとしてのおもしろさとは何か」を考えていただきたいと思うのです。

前フリが長くなってしまいましたね。本題の方へ戻ることにしましょう。

■秋葉原といえば「電気店の街」というイメージの通り、秋葉原電気街振興会加盟店だけでも230店、小さなパーツ屋さんや未加盟の店舗を含めると、400軒に及ぶ電気関連のお店があります。ＪＲ秋葉原駅の、その名も「電気街口」を降りれば、見渡す限り電気屋さんです。およそ電気関連の商材で手に入らないものはない街です。反面、普通の街には必ずありそうな物がなかったり、逆にありそうもない物があったりと、アンバランスな街でもあるのです。まあ、そこも秋葉原の魅力の１つなんですけどね。今回からはそんな「秋葉原の不思議」に迫ってみたいと思います。ただし、ここで秋葉原と呼ぶのは通称「電気街」と呼ばれるエリア、万世橋から末広町にかけての地域についてです。まず手始めは「ありそうで無い物」編です。まず、あなたが初めて秋葉原に来たとします。目当てのお店が判らなかったら、交番で道を聞こうと思いますよね。ところが、駅周辺に交番が無いんです。駅から２ブロックほど離れた万世橋の交差点に、万世橋署という大きな警察署があるからなんですが、さすがに気軽に道を聞きに入れる雰囲気ではありません。交番は電気街エリアの反対側の端、末広町交差点の近くまで行かないとありませんので、事前にマップ等を用意しておきましょう。ちなみに電気街で事件が起こると、ほとんどの場合万世橋警察署の扱いになります。ちょっとした事故でも警察署の取調室ですから、気をつけましょう。

お店を探し回ってやっと買い物をして、お腹が空いたけれども財布も軽くなってしまいました。じゃあ、ここで手軽にハンバーガーでも…と思うと「マクドナルド」も「ロッテリア」もありません。根本的に普通の街ならどこでもありそうなファーストフードのお店が無いのです。例外は秋葉原ではけっこう古くからある「ミスタードーナッツ」だけ。あとは駅の改札口に隣接しているＪＲ直営のハンバーガー屋さんがあるくらいです。逆にユニークな飲食店や隠れた名店も多いのですが、これについては別に特集を組みたいと思いますので、乞うご期待。

お金が足りないから銀行で少し下ろそうかと思うと、中心部には東京三菱銀行が１軒だけ。あとはこれも末広町の交差点に三和銀行があるだけです。郵便局に至っては、このエリア内には１軒もありません。駅に隣接している秋葉原デパートの中にキャッシュポイントがありますが、お財布には余裕を持たせておいた方がいいですね。

京浜東北・山手線の線路をはさんで反対側になる、昭和通りから岩本町にかけてがビジネス街なので、そこまで行けばたくさんあるんですけどね。しかし、これだけ大きな商圏の中に金融機関がほとんど無い、というのも不思議です。

■ちょっと挙げただけでも意外なことばかりでしょう？　次回からもこうしたネタを中心に秋葉原の「ガイド」や「通」といわれるためのTipsをご紹介していきますので、お楽しみに。

イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ
PSの奴隷

まんが／岩瀬さとみ

奴隷仲間の言うことにゃ〜好きなあの子も読んでいる……このフレーズは有名です。ここから分かるのは「奴隷は気持ちいいぞ」ってこと。だから参加しとかないと。ね？　ダメですか？

PSの奴隷は受験費用3万円でFX買っちゃったとか、ボーナス残り2万円でどのソフト買おうなんていう親号泣中(でなくてもOK)のPS及びゲーム全般にアルテマ4000ダメージな貴方にお送りするゲーム以外もOKな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなモノでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのって○ですの。

こんちゃ〜す。魚屋で〜す。あれ？　奥さぁん……このPSの奴隷、略して「DPSど」っていうんじゃないですかぁ？　知ってますよぉ。あやしいコトたくさんしちゃって、もうメロでホメホメなんですよねぇ。あ、しかもこのシミ……11ページもあるじゃないですかぁ。……回想シーン終わり。ってなわけで、文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム誌最強！　貴方のハガキが命！　漢字だと天上天下唯我独尊覇餓鬼（特許出願中）。もしハガキが送られてこなかったら……オレが書く！　うそ。ごめん。書けない。お願い書いて。

あと1カ月を乗り切るための「DPSど」なのです！

どんなに遅い人でも受験は大抵あと1カ月以内で終わることでしょう。ゲームを我慢してるあなたへ、今回の奴隷をお送りします。……ってもいつも通りだけど。気持ちだけだね。

▲徳島県　HYSさん：やっと発売されます。よかったです。本当によかった。

▲長野県　湖山たみさん：でも「ペルソナ」「FFⅦ」はヤルのですね？

▲千葉県　50STORMさん：炎を使うんだかなんなんだか（笑）。

▲神奈川県　マーチンさん：奥深いです。せっかくですしヤリこみましょう。

▲埼玉県　矢渡さん：すいません。そろそろ次回作に身体が……そろそろ。

▲東京都　卯月渉さん：やはりPSではムリなんでしょうかねぇ？

▲長崎県　川原瑞穂さん：ダイナマイトバディにナギナタです。ミヤムーですし。

▲京都府　月子さん：アヤセ。可愛いですよねぇ。声も。ペルちゃーん。

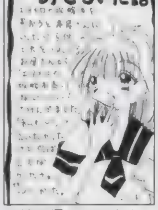
▲兵庫県　理衣斬さん：ナルシアとクラウドがいい味です。確かに。

▲愛媛県　むにゃんさん：そこで着せてしまうのが正しい父です（仮）。

▲千葉県　秋本一樹さん：イベント多いですしね。しょうがないです。

▲東京都　谷川蛍雪さん：職人はなかなかいい味出てます。

▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：ウィッスだと、いかりやさんですし。



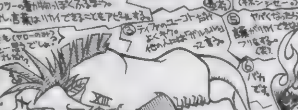
▲埼玉県　GMさん：奴隷読んでくれてるでしょうか？

▲愛知県　B&Bさん：いくら犬とはいえ……これは……（笑）。

▲埼玉県　うにさん：いらっしゃいませです。貴方もいかがですか？

▲神奈川県　綾瀬雅希さん：あるのかもしれません。似てますよね。

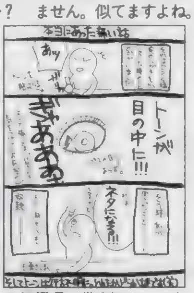
◀埼玉県　ひうらむとさん：両手上げサッパリポーズも人気です。



◀福岡県　とくになおひすさん：壮大な計画は実行できるのでしょうか……？

▲千葉県　木村吉伸さん：強いですよね。改造後は格好悪くなっちゃうけど。

▲東京都　谷川蛍雪さん：エリーのコスプレ……ワクワクなのです。



▲福岡県　雀之涙さん：もしや目ん玉の裏側に……。怖すぎデス。

「学生さんは受験とかイロイロあって大変な時期だと思います。でも……ちょっとうらやましいです。私はまあ、いわゆる家庭の事情で高校卒業後、就職しなければいけなかったので。あ、ひがんでるんじゃなくって……なんというか……その、楽しそうだなって……すいません（笑）。ガンバッてる人がたくさんいるのに。同様に床部ライターの人たちもうらやましいです。なんだかずっと学生さんのようで。今の私の生活がつまらないワケじゃないんです。でも、あの時もう少し自由があったら違ってたかなぁ……なんて。だから私は「DPSど」が好きだったりします。みなさんが書いていることは、あまりわからなかったりしますが（すいません。まだまだ奴隷レベルが低いみたいです）楽しそうにワイワイやっているのが伝わってくるようで。……なんだか長い上にワケ分からなくなりましたが、とにかく受験生のみなさんも、床部のみなさんもガンバッテ下さいということです（笑）。作文−30点」神奈川県　ブマリマさん：

「楽しい」だけがとりえの床部です。こういった本音の混じったお言葉には、なんとなく、もうしわけなく思ってしまいます。すみませんというかなんというか……。まあ、世の中どんなことでも楽しむコトって可能だと思うんです。今を楽しむのってガンバルのに必要な要素ですから。だけど……どうしても他をうらやましく思ってしまう。しょうがないですよね。それは受験生だろうが、床部だろうが、なんだって一緒だと思います。自分が楽しむためには、自分の周りの人も楽しくさせないといけないワケで……。とりあえずガンバルのを忘れなければいいんでしょうか（笑）？

「最近ヘッドホンをしてゲームをするのが普通になってしまいました。だって恥ずかしいじゃないですか。恋愛系のSLGって。まあ、PS拡張計画で（ち）さんが書いてたように、音がよく聞こえるし臨場感があっていいです。そしてさらに！　良いところを見つけました。ソレは通常のヘッドホンだろうとインナーイヤータイプだろうと、5〜6時間で頭や耳が痛くなって休憩することです。必然的に短い時間で集中してプレイするようになるので、息抜きとかにもピッタリです。ヘッドホン取れば痛いの直るしね。個人差はあると思うけど、習慣にすると便利な気がします。以上、ゲームちょっといい話でした」福島県　長柄諭さん：

確かに、個人差はありそうですけど、なかなかいい手だと思います。あとは……集中しすぎで顔をTVに近づけすぎて、目を悪くしないようにするだけですね（笑）。

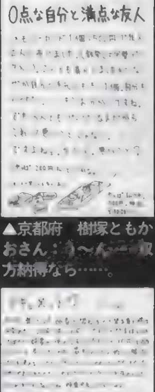
12ボコン0点な人

もうヘロヘロっす

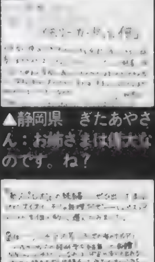
2週間前と状況変わらず。何の変化もない毎日。（ほ）

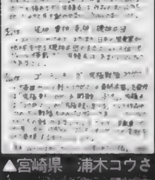
さて、『ドラクエⅦ』PS化を受けて、「PS側の勝ち」を強調した記事（一般紙やPS専門誌など表だったメディア）にはもう飽きたが、同時に『ドラクエ』シリーズはもうダメだ」だの「[illegible]でハード決めるようではエニックスはダメ」だのといったPS化に対する批判の声（ネットの書き込みや読者ハガキなど裏の声）にももう飽きた。元々PS化が決まったときから関連記事で溢れかえることは予測できたけど、あまりに多くていささか冷め気味。なんかどうでもよくなっちゃった。[illegible]1ソフトメーカーの参入がこれだけ騒がれるんだから、影響力はあったんだろうけど。個人的な意見では、N64はPSと同じくらい好きなので、『ドラクエ』くらいは64でも良かったかなといったところ。以上、この話は終わり。

話は変わって、2年使い続けてきたPSがとうとうイカれた。蹴るわ殴るわでSFCでも最長2年（今あるの4台目）だったのを考えると、あれだけ乱暴に扱って2年持ったのは大したもんだ。あ、PCエンジンDUOは5年くらい持ってて（多分）まだ使えるが、使ってたの最初の半年くらいだけだけど。



▲京都府　樹塚ともかおさん：[illegible]方納得なら……。


▲静岡県　ぎたあやさん：お姉さまは偉大なのです。ね？


▲宮崎県　浦木コウさん：[illegible]りでしょう。きっと。

に勝てるハズです。この技を使った連続技は……飛び込み強↓しゃがみ弱↓しゃがみ強↓ダッシュ強↓リボンカッター。しゃがみ強からダッシュ攻撃につなげるのが難しいですが、強力な連続技なのでぜひ練習してください。次はスピニングスワンキック。空中に飛び上がり華麗なキックを見舞う技。リボンカッターがあるため、ほとんど攻撃としての使い道は少ないが、空中でガードしたときや着地に技を置かれたときの回避技として重宝します。また、早めに対応できれば飛び道具をかわして攻撃、なんてことも可能です。スティックショット（マニュアルでは「ステックショット」となっていますが、たぶんスティックでしょう）は飛び道具。出るまでに時間がかかるため、離れたときの牽制として使うようにしましょう。また、ダメージを受けた相手が、遠くへ吹っ飛んだときの追い打ちとしても使えます（ただし弱）。（う）

それだけ大きな話題なんだよ　特にねぇ……現バンダイ、次期セガバンダイ社長の発言は……174P参照

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近い……？　でもハガキは送って欲しいです！　突然仕切り直しだし。

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

「あすか120%」愛と感動の久美ちゃん攻略その14：「あすか2」発売決定記念、総集編特集！　巻之弐……そろそろ「2」のことについてお話できるかな？　と思っていたのですが、なにせ画面すら無い状態ですので。もういいかげんあきていると思いますが、もうちょっと「あすか120%」の攻略にお付き合いください（って、こんな所を毎号読んでいる人がいるのかなぁ……）。さて、今回は総集編の第2弾として、必殺技についてをお届けしましょう。まずリボンカッター。この技は久美ちゃんのメイン攻撃技と言っていいでしょう。この技があるおかげで、どのキャラとも対等に戦えるのです。相手の飛び込みや突進技などをガードしてからの返し技、連続技の最後のシメ技としても最適。また、技単体としてのヒット数も多いので、相打ちになってもだいたい勝てます。久美の雷龍衝撃波をガードしたときに出してみましょう。一方的

マニアックもよしー　オレFCディスク好きなのよ（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

最近「BS探偵倶楽部」のために、初めてサテラビューやりました。『ファミコン探偵倶楽部』にハマった俺としては基本ッスよ。この本が出る頃は中編を放送中かな？　（中）

ネタがない。いや、いきなりヘタレ発言してすまんス。しかし俺とて、年がら年中ギャルゲーばかりやってるわけでもないからさ。なにしろ最近は、コナミの競馬SLG「ステイブルスター　厩舎物語」ってのにハマってたもんでね。これはSFCで1年ほど前に出た、実況シリーズのひとつで、調教師の視点でプレイするゲームなのだよ。個人的には『ダビスタ』よりも好きなんだけど……知らないよね？

そういや、いままでこのコラムで俺のオススメゲームに「パネルでポン」「美少女レスラー列伝」などを挙げたけど、今回のも含めてどれも知名度はイマイチだよな。いくら面白いと思っても売れないと話にならないのが、資本主義社会の厳しさってやつよ。しかし、逆に面白くなくても売れる程度売れるゲームもある。Hゲーなんかはまさにそう。理由は簡単。女の子が脱ぐカラむ、というだけで買う人がいるから。まあ、そのひとりの俺が言うのもなんだけどさ（笑）。しかしそれをイイことに、クソゲーで安易にもうけよう、というソフトハウスがあるのは問題だよな。その安易な考えの重なった結果、パソゲー市場から一般向けゲームが減ったという一面もあるわけだし。それを思うと、家庭用ゲーム機メーカーがH規制をかけているのは、良質なゲームを望むユーザーにはイイことなんだよね。でも、そうはわかっていても、ギャルのそそるシーンを求めて止まない俺……とってもおサルさんだなぁ（笑）。

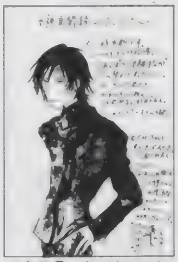
▲宮城県　一郎あきらさん：でも大したことなかっ……アワアワ。

▲沖縄県　ｋｅ太郎さん：人形は魂封じ込めますから要注意です。

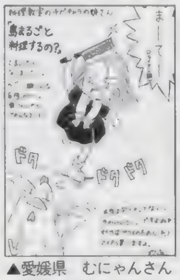
▲大阪府　ＧＭかみをさん：ゾクッとするときありますよね。プレイ中。

▲東京都　炭素分子さん：かなりイヤなペルソナだったりします。

まんが／風上旬（いいんです。別に。拳銃だって。武士は弾丸なんか怖くないんです。刀があるから）


▲島根県　うどうジン江さん：なげやりなクラウザーがステキです。

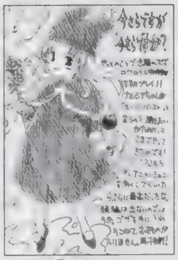
▲兵庫県　美夕さん：抜けません。でも危ないですよね。アレ。

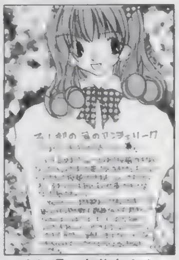

▲愛媛県　むにゃんさん：お魚くわえたドラネコな展開なのです。

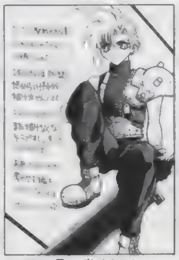
▲宮崎県　風水りあさん：エンディング見る間でわかりませんよね。

★ゲームライター養成講座★
「ゲームライターにはどうやってなるんですか？」千葉県　咲良さん：

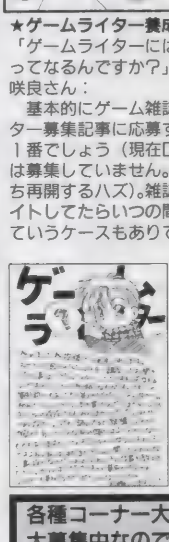
基本的にゲーム雑誌のライター募集記事に応募するのが１番でしょう（現在DPSでは募集していません。そのうち再開するハズ）。雑誌社でバイトしてたらいつの間にかっていうケースもありです。

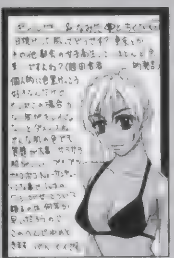

▲秋田県　きさらさん：実はチビキャラのパターン数はムチャです。

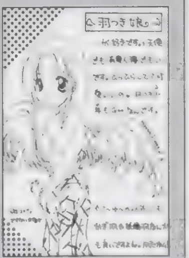

▲高知県　寿花丸さん：もう限定版はないですよね？　光栄さん……。

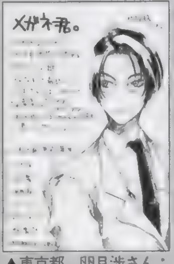

▲福岡県　雀之涙さん：そんなことありません。よく見ると他機種の……。

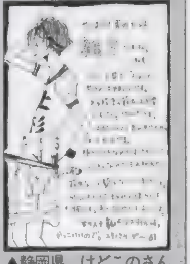
▲静岡県　椎名奈々さん：プレイしてみてどうですか？　終わりました？

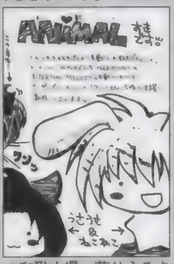

◀千葉県　咲良さん：質問の答えは左に。あ、PNはハガキ裏にも書いて下さいね。


▲香川県　アンソニーさん：でも歳をとると絶対に……。ねぇ？

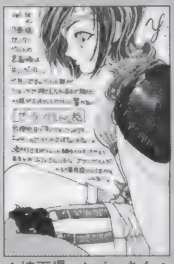

▲東京都　清和日和子さん：このコーナー、少年もありますから（笑）。


▲東京都　卯月渉さん：彼、人気高いですから。大丈夫ですよ。


▲静岡県　けどこのさん：戦闘時、筋肉は盾になりますから。



▲和歌山県　葵りうるさん：そんな人、激増中なのです。


▲埼玉県　toricoさん：ユフィのアレはガーターなんですかねぇ？

▲広島県　たかたかさん：一撃必殺な武士道なのです。一撃死ですから。

▲静岡県　秋河織斗さん：こればっかりは……わかりません。乞う情報

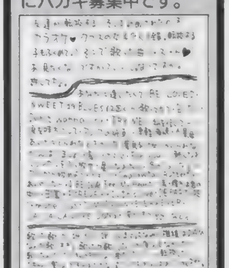
◀東京都　昴六連さん：プレイしたいですよねぇ。声優さんもなかなかですし。まあ、なんといっても女の子が可愛いのが◎。

▲京都府　樹塚ともかおさん：それはそれでOKでしょう。いいですよね。

▲大阪府　湯浅るるさん：『FF』は……キッパリ断られたらしいです（笑）。

▲愛知県　ガウさん：アニメも盛り上がってきているので、ちょうどいい感じです。特にライムの無邪気はなかなかなのです。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！
「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気激薄。
「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！
「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。


▲長崎県　虹のペンギンさん：楽しそうなのです。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

あんまりすることはないですが、私は自分がレビューコーナーを担当するのは嫌いです。どんなこと書こうが違う意見を持った人はいるし、自分とは違う意見を認めない人はいるからです。平吉くんは、『トゥルー・ラブストーリー』に90点つけたら、○○○い扱いされたとか。ちなみに私ならまず間違いなく100点付けますが。しかし、自分のコーナー（ロボコン0点）では個人的見解だけで構成されたゲームの感想などをさんざん書いてます。あそこなら、どうせ誰も読んじゃいないからねぇ（笑）。（ほ）…………読んでるよ。みんな（仮）（魔）

ぼけつ

まんが／さいとうつかさ（「レイジ」オリジナルチームロゴはとてつもなくカッコイイです。そのうちまた記事にするです）・イラスト／NDO

ランキング発表

440:矢渡
415:祥人
400:TERA
380:雨宮五月
375:ごぢうり
370:由貴恵
325:田中将司
280:まいまい
270:湖山たみ
270:多奈竜
270:りるひな
260:貞雅
240:288
240:のぶすけ
235:小泉英夫
205:一郎あきら
205:ちゃたろう
205:唯津美影
190:児玉啓太
190:椎名奈々
185:安倍茂樹
185:鳥

●170:いずみ17、TOMY、●165:蒼月、伊藤深海、●160:佳月ひろ、鈴城芹、幻夕貴、●155:砂之介、DDT、まみこ、●150:木村吉伸、成瀬祥雄、乃亜、●145:おさP、寿花丸、●140:青い優、伊藤勇太、ジョリ谷ピンタ、ベンジャミン、桃亀イリヒ、ゆきの、●135:はせぶー、ヘルカオス、●130:柏田秀紀、にゃんにゃんとやら、●125:稲村かほる、オーラちから、寛智也、貴沙羅ゆう、ズバットPS、torico、●120:市藤にたか、小栗徹也初号機、苦紗美丸、毛の雲、清和日和子、長井みちる、猫田・W、よしかづ、●115:近江せにょ、けどこの、GRU、tke、●110:うに、炭素分子、月子、中村由花子、バラ族、風水りあ、●105:秋本一樹、あゆむ、植田智博、此土、高丸じえ、宮本順、●100:おろしや☆だいこん、咲羅、艶山車、碧奇魂、●95:白井俊、つくば山、眠るカバ、八代

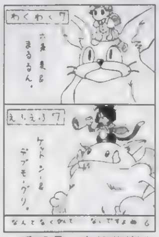
◀東京都　清和日和子さん：隠してるんです。魔法で。きっと。

◀神奈川県　ししゃもさん：へたくそ王あてでしたが可愛いので……。

◀東京都　清和日和子さん　笑顔無いですよね……。本当に。
➡なんかズレてるけどカッコイイのでよし。

▲三重県　成龍さん：3D－A・RPGならあるんですけどね。

▲静岡県　けどこのさん：首から出てそうでなかなか痛いです。



▲愛媛県　安倍茂樹さん：まるるんの方が残酷で可愛い気も（笑）。

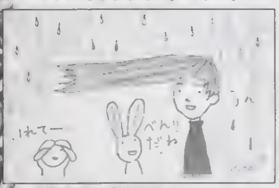
▲埼玉県　中陀雀さん：いじめないと思います。きっと。

▲秋田県　まいまいさん：お願いします。イロイロありますけど。

▲埼玉県　TERAさん：飼ってみたいですよね。ロマン？

▲千葉県　彩軌彼方さん：買わねば。年頃の娘さんカワイイですよ。

▲熊本県　うにゃさん：限定版はかなり大人気です。要予約。



▲東京都　炭素分子さん：いれてーって耳たたんだウサギさんが○。

▶福岡県　蒼月さん：デキ、素晴らしいです。格闘ファンは買いです。

▶宮崎県　浦木コウさん：失敗はかなりイヤなのです。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは3月7日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローティン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下、たどり着いた秘密の場所には語りかけてくる謎の光が……。正体はこの大陸の前文明の、情報管理システムだった。破壊すべきなのかどうか迷うボクラ……。

「どうしたいと聞かれても……私はただの機械です。手に入れた方の望むままに情報を提供するのが……」

「それはわかってる。でも長いこと、ここにいたんだろ？　そろそろ自分で考えて行動してもいいんじゃないか？」

「……私の考え？」

光の明滅が今まで以上に早くなる。漆黒の闇に覆われていた部屋は、隅の方が見えるくらい明るくなっていた。

何もない部屋だ。この何もない闇の中で彼……というかこのキューという存在は迎えを待っていたことになる。

ソ……。

不意に涙がこぼれた。元々ボクは泣き虫なのだ……。ローティンの手前、泣かないように努力してきたし、最近短い間にイロイロあって忘れてたが。

「……なぜ貴方が今この状況で泣くのですか？」

「うるさいな、いいだろ？　なんとなくだよ」

「私もわからないなぁ」

顔が赤くなる。ローティンには知られたくなかったのに……。

「わかりました。私は貴方について行くことにしましょう。ラムダス・ホーン・2世」

「へ？」

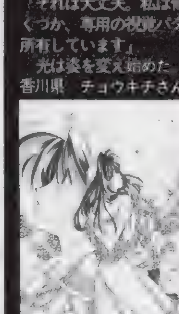
「私を目の前にして流したその涙の意味を……知りたい」

「意味なんてないよ。それにそのフワフワした形じゃ街を歩けないと思うんだけど」

「それは大丈夫。私は他にもいくつか、専用の視覚パターンを所有しています」

光は姿を変え始めた。

香川県　チョウキチさん：



◀滋賀県　ごぢうりさん：そろそろひと区切りでしょうか？

ハードの神様の犬

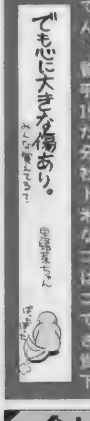
パンツ「ペチッ」とか、着せ替え班だとか、いろいろ言われてますが、ほとんどマジなのでなにも言い返せません。でも、前号の（さ）のリードは誇張しすぎ！　部屋じゅうに「センチメンタル～」のポスター12枚すべて貼って、ウシウシしてるヤツには言われたくないなぁ。オレは10枚なのに（笑）。（犬）

「セラムン」が終わった。振り返れば、5年間もやっていたんですね。アレ。TV版は、シリーズを追うごとに下降線をたどっていたから、仕方がないか。土曜のゴールデンタイムに視聴率が10%以下じゃねぇ……。2年目の「R」は、1クールだけやっていた、アンとエイルのお話はグーでしたが、チビうさが初登場する本編は重苦しい雰囲気で、当時は「初作ほど楽しくないな」と思っていたもんです（ブラックレディは良かったね。今でも、（さ）の心の一番星らしい）。でもね、悲しいかな「スターズ」観ちゃうと「R」とか「S」が面白く感じちゃいます。ホント。「スターズ」を観て「いいな」と思ったシーンは、OPアニメくらいだもん（笑）。あと、ラストあたりのギャラクシアの描写は、久しぶりに「敵らしい敵」ってカンジで○でしたよね。そして、この本が出る頃には、オレとG'sのバイトくん（S）だけが盛り上がっていた「ナデシコ」も終わっちゃうし、ちょっとブルーだな。でも、オレの心のオアシスである「こどちゃ」は2年目に突入するみたいなので、じつは落ち込んでいません（笑）。新OP主題歌を、あの、「篠原ともえ」が歌っているんですから恐いモンなし（いろんな意味で）。しかも、ゲストキャラで出るらしい（汗）。小六隊の西村知美以来か？　……やれやれ。そういえば、中学生編で登場する紗南ちゃんのお友だち「松井風花」ちゃんのCVはダレなんでしょう。関西版の紗南ちゃんみたいなキャラだけに、楽しみです。――あ！　なんか「こどちゃ」ネタを語りすぎたかな。観てない人にはチットも判らないやね。めんごめんご（苦笑）。ライターになりたい人は、こういう文章を書いちゃいけないよ。奴隷だからこそ許される業なんだから（ホントか？）。つづく。

★次世代の画像圧縮フォーマットは『こんなの』★

前号の終わりで出てきた謎の用語「ウェーブレット変換」ですが、これは解説が難しいんだな。マジで理論を語ると超ぉ～ガチガチな内容になっちゃうんで、難しい部分を省いて語りましょう。

このウェーブレット変換というのは、元信号の性質を保ったまま分析や圧縮をしやすい形に変換する手法で、画像の圧縮／復号化に向いていると言われ、1964年にフランスの石油探索用途として考案されたものらしい（経緯は不明）。近年になって画像圧縮分野での応用が始まり、自分の知る限りでは、intel社の画像コーデック「Indeo R4.X」シリーズがソフトウエアでウェーブレット理論を採用し、最近では、米アナログ・デバイセズ社（ハード屋さんには有名な会社）が「ADV601」というハードウエアでの画像コーデックLSIを製品化している。しかもADV601は、圧縮率を高めてもJPEGよりも高画質で、チップコストも安いことから「ゲーム機にも載せられるのではないか」と、オレは注目しているのだ。ソニーさん、いかがです？『ドラクエⅦ』が出たあと──21世紀の次世代機に。DVD-RAMと組み合わせたら天下無敵かもよ？　システム12はやめて。



それにしても長いよ前ふり（笑）。でも原稿よこせって言ったら、すぐ出てきたから今回は許す。（魔）

今はこれだと思うのです

先日、ジャレコさんからの会報で、SS版『ゲーム天国』の資料が届きました。超限定版についての情報だったんですが、ここに衝撃的なビッグニュースが書かれていたので、いつもこのコーナーを読んでくれる人のために、こっそり教えちゃいます。なんと、もう次回作は開発しないと取説にまで書かれていた『スーチーパイ』シリーズの第3弾が登場するらしいのだ。詳しい情報については一切不明だけど、オイラが愛しているゲームのトップ3に入る『スーチーパイ』だけに、ジャレコさま、さまって感じ。いや～、本当に感謝感謝。今後も会報を通して情報が届くので、このコーナーでこっそり紹介しちゃうからお楽しみに!!　他言無用ですぞ。

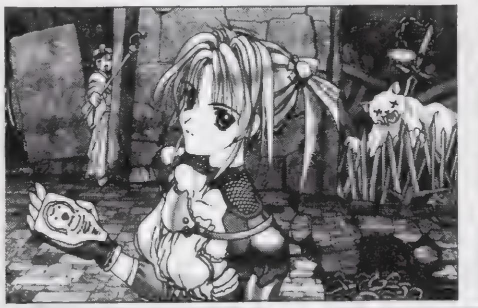
さて、そろそろ『バーチャロン』のネタも尽きてきました。しかし、このゲームを超えるほどオイラを燃えさせてくれるゲームがないのも事実。未だにゲーセンへ行っても、プレイするのは『チャロン』ですから。ネタが見つかるまで、しばしお休みします。次回は、AOUで期待の『ヴァンパイアセイバー』についての生レポートをします。　　（さ）でした。

あんた、アンケートハガキ書いたね……。さすが、その辺押さえてます。（魔）

そういや『あすか』の続編が発表されたのに前回は何もコメントしなかったなぁ。いやだよぅ～担当のクセにねぇ、平きっつぁん（平吉は担当ライター）。画面写真が間に合わなかったのですっかり動転して忘れちゃいました。トホホ。しかも、声優さんの名前は間違いだらけ。キャストミスが重大なので正しい情報をこそっと書いときます。奈々→高橋美紀さん、忍→西沢広香さん。ほかの誤字などの正式な訂正は後日改めて『あすか』の記事内にて（予定）掲載します。取りあえずなんとなく申し訳ありませんでした。（ち）

「男17にしてついに目覚めてしまいました。お尻です。風呂に入っている時、なんとなくアヌスの周りに指を動かしているうちに無性に指を入れてみたくなって、ぐいぐいと差し込んでしまったのです。そりゃあもうとんでもない気持ちよさでしたよ。入れ始めは中指1本でもきつくてちょっと痛いのですが指先が腸に到達したあたりからスムーズに進んで指の付け根までは入りました。ついには指を2本に増やしてみたりして…。とても気持ちがいいから男の子も女の子もやってみてね」茨城県　ごま煎餅さん：

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです。（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト28は燃え盛る島ランゴバルトの調査、そして帰還です。南の魔の聖地ランゴバルトは30年前の「大破壊」で聖地としてのバランスが崩れ、属性が炎に変わり、今では普通の人が近づくことが不可能な魔境と化してしまいました。しかし、マジックアイテムやデータカードはその程度の炎では健在のハズです。こんなおいしい状況をギルドが見逃すはずがありません。そこで今回、調査、アイテムの回収を兼ねた第3回の探索隊が編成されることになりました。第1、2回の探索隊が全員未還なだけに、今回は冒険者のみで構成されます。選択は以下の3つ。①突っ込む。②避ける。③ごまかす。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されてしまいます。

締め切りは次号（43号）発売日の3月14日（消印有効）。あて先は「DPSど28」だけでOK。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の43号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第43号　3月14日発売号（第40号発表＋第45号分募集）

第44号　3月28日発売号（第41号発表＋第46号分募集）

第45号　4月11日発売号（第42号発表＋第47号分募集）

今回のあて先は「DPSど28」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い

●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い

●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士

●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い

●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。

E：爆火師

●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。

F：火の操術士

G：水の操術士

H：風の操術士

※操術士

●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士

J：水の符術士

K：風の符術士

※符術士

●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶

●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。

M：言霊使い

●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士

●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍

●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者

●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い

●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い

●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い

●ESP使い。HP、かしこさが重要。

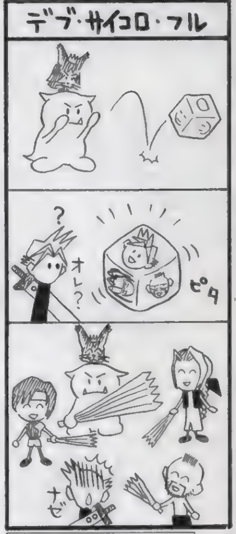
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは38号募集分の発表

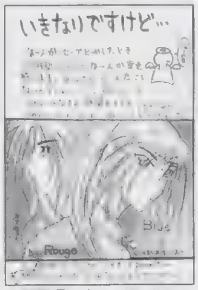
▲広島県　呪華さん：シュシュって鳩尾あたり狙ってぶち込んでますよね。

▲神奈川県　幻夕貴さん：誰もが憧れたGな展開。ゲームではありませんでした。

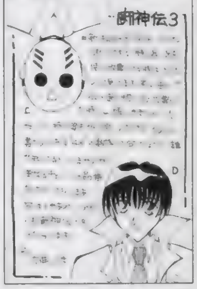


まんが／富山県　いわきゆーし（最後が痛いんですよねぇ……シャ乱Qもやられてましたし）・イラスト／C次郎

▲福島県　レイドーさん：もんくありません！　タークスも全裸？



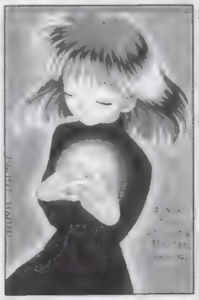
▲静岡県　えんぜるぼーいさん：わくわくしますよね。ただそれだけなのに(笑)。



◀広島県　苦紗美丸さん：48は……なんでしょう？　ジェイソン？

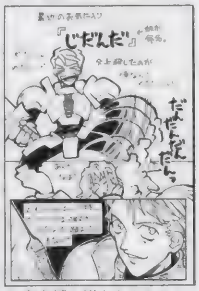
▲福井県　亀霧なみさん：キャラゲーとしてなら全然大丈夫です。

▲埼玉県　鳥さん：さらなる続報が欲しいところです。正統派2D格闘？

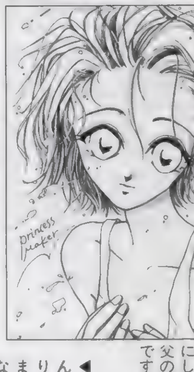


◀埼玉県　矢渡さん：ホワッとしたんですが、キューティハニーになりました。

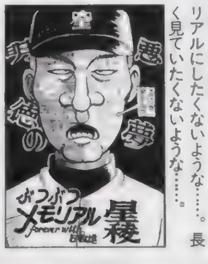
▲埼玉県　うにさん：思い詰めちゃダメなのです。元気が1番なのだし。



▲東京都　祥人さん：ちょっと卑怯入ってますからね。彼。力ありすぎ。



▲埼玉県　toricoさん：おでこが大きいのは気にしないようです。彼女。父の前で無防備なのがいいですよね。



◀高知県　軍艦沈没破裂さん：メモリアルにしたくないような……。長く見ていたくないような……。

◀山梨県　大神しぐまささん：突然変異しちゃったりするんですね。悪魔はまだいいとしても外道になったらヤですねえ。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキで大募集中！　で、上が今回の採用です。……禁断の快感？　ちなみにこういうのは個人差がある上にイロイロと危険もあるので、試す場合は個人の責任で行うようにしましょう（笑）。DPSどでは責任をとりません。

（魔）に勧められたコミック、「オフィス北極星」（講談社刊モーニングＫＣ）を全巻購入、読破しました。このマンガを知らなかった事を大後悔するくらいすっげーーーーーーーーーーー面白かった（この音引きの数は誇張ではない）です。（魔）が現代マンガの最高峰の１つと言ってましたが納得。（ち）は続きが読みたくて仕方がありません。と、せっかく感じましたので書いてみました。ぜひ皆さんもお試しを。あの読み手を引き付けて離さない構成力は希有なものでしょう。そう考えると、絵だけのマンガってすごく多いのね……。

まんが／白虎かなめ（中にひとつだけ風ちゃん入ってるのが軟弱者でいいです）

←かなめ先生「版」です。

◀静岡県　えんぜるぼーいさん：ありますよね。バリバリ。いじめるな（笑）。

◀京都府　樹塚ともかおさん：ワイワイワールドな展開点でもムリでしょう（トホホ）。

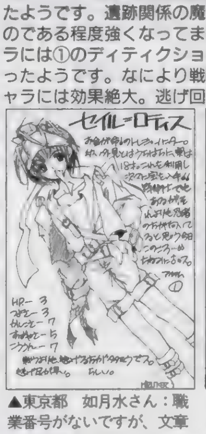
◀愛媛県　GRUさん：さて、今年はどうなるんでしょうねぇ。

▲茨城県　まみこさん：そういえば……明らかになってなかった？

Nights of Knights

クエストナンバー23発表
次のページは38号募集分の発表

今回のクエスト25は大陸北東部の水上都市ラーハルトカイラムで発見された古代の遺跡の調査発掘でした。捜査中案の定、魔物が出現。遺跡がいつの時代のモノかを調べる前に運の悪い人はサヨナラだったようです。遺跡関係の魔物は場所ボーナスが付くのである程度強くなってますし。ある程度賢いキャラには①のディティクションロッドがかなり有効だったようです。なにより戦闘があまり得意でないキャラには効果絶大。逃げ回っても勝ちは勝ちです。



▲東京都　如月水さん：職業番号がないですが、文章から符術士で入力しました。

▲秋田県　きさらさん：補助具の形状が変でカッコイイです。何？

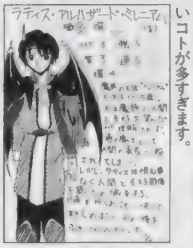
MVP

▲神奈川県　うりぞうさん：実はこのキャラ、選択が書いてなかったので、ランダムで数字が選ばれました。運良く①が当たったみたいです。本当、ナイナイは参加プレイヤーの運も良くないと勝ち抜けません（トホホ）。火の操術士である前に、術士は基本的に学究の徒ですから。お勉強好きっていう設定も運を呼んだのかもしれませんねぇ。

◀京都府　剣菱藤丸さん：柔道着の下にはTシャツで決まりです。

◀北海道　織月舞さん：絶滅寸前なんですか……。大きくならないと。

◀佐賀県　Ryuさん：どう戦うんでしょうねぇ……。



◀北海道　有澤翔さん：理解されないコトが多すぎます。

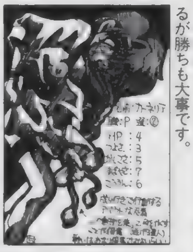
◀広島県　DDTさん：気づいたときが悲劇の始まり？

◀埼玉県　TERAさん：いや、きっと許すと思いますよ（笑）。

◀長野県　由貴恵さん：調査が目的なんですが……。それもあり。

◀岩手県　ギャングさん：どの辺が見た目より強いんでしょう？

◀大阪府　篁智也さん：言い張られても……僧侶は僧侶なんですが……。

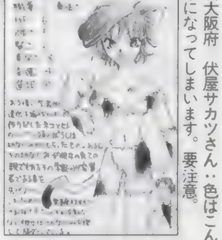


◀千葉県　ちゃっぷ2世さん：逃げるが勝ちも大事です。

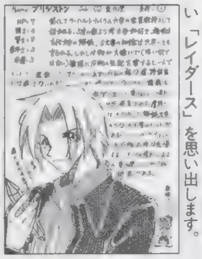
◀千葉県　秘色さん：後ろでやめろ～なのが兄さんなのですね？

◀静岡県　けどこさん：爆弾で万引きの取り締まりは痛いです。

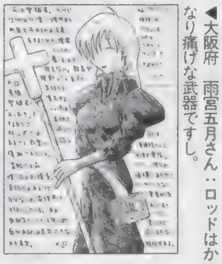
◀福岡県　うに頭さん：最後の「うき」に深い意味が……ないですね。



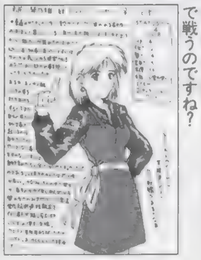
◀大阪府　伏屋サカツさん：色はこんなになってしまいます。要注意。



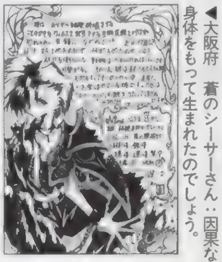
◀千葉県　一光さん：教授と聞くとつい「レイダース」を思い出します。



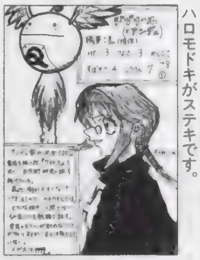
◀大阪府　雨宮五月さん：ロッドはかなり痛げな武器ですし。



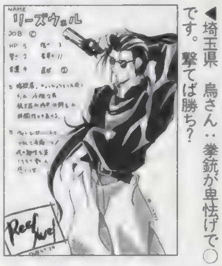
◀富山県　艶山車さん：空中に浮かんで戦うのですね？



◀大阪府　蒼のシーサーさん：因果な身体をもって生まれたのでしょう。



◀秋田県　めたむうさん：浮かんでるハロモドキがステキです。



◀埼玉県　鳥さん：拳銃が卑怯げで◯です。撃てば勝ち？

◀長野県　亜月さん：盗賊は何を求めるかで価値が変わります。

◀埼玉県　toricoさん：弁当は……自分で買うことになるのでは。

◀埼玉県　R・BOMBさん：どうしようもないのでしょう。見てましょう。

◀埼玉県　眠るカバさん：毒というか……危ないクスリです。

小説のプロットを思いつく……夢を見た。しかも夢と自覚していて、起きなきゃ！　と慌てて目をさまし（そこで本当に目が覚めた）、すぐにノートに先ほどのプロットを書き留めておいたのだが、後になって見てみると意味不明の単語が並んでいるだけで何のことやらさっぱり分からない。結局解析はあきらめたが、きっと百年に一度の大傑作となるプロットだったに違いない。まことに残念である。今更大物になろうなんて気はさらさらないが、このことを思い出すとなんだか無性に悔しい思いをするのであった。上手く行けば少なくとも今ほどお金に苦労することはなかったのに。う～ん、お金がないよう。暇もないよう。欲しい物いっぱいあるよう。嗚呼、また駄文を書いてしまった。しかもいっぱい文字量余ってるし。（ほ）：ちゃんと小説にしてオレラを見返してみろ。（笑）？　スグに意識がマイナーだからなぁキミ。（魔）

年末たくさん働いた分の原稿料が入ったので、みんなでいろいろムダ使いをしました。私も半年はゲームに困らないぐらい、たくさん買いました（やる暇なんかないのにね）。編集の宮田さんは一日で４万ぐらい使い「買い過ぎた……」と青くなっていました（確かに買い過ぎです）。秋葉原は私たち床部の欲しいものが、すべて揃うのでかなり便利。編集部に近いので、行きや帰りに寄って行けるのもいいですね。それにしてもだんだん狭くなる私の部屋。少し、いらないものを整理しないと倉庫になってしまいます。　（う）

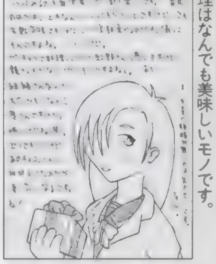
セガバンダイの社長になる山科社長の話ですって書かないとわからないでしょう？　詳しくは174ページの激論座談会で。（魔）

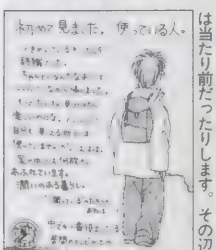
グーテンダ～（ち）です。エヴァネタでも書こうと思ったら、タイミング良く記者発表しちゃったので止めときます。半分しか間に合わなかったみたいですね。で、波紋を呼んでいる山科社長の発言。ある筋から聞くところによると、ＰＳへの何らかの形でのソフト供給の可能性は高そうです。近々、３月くらい？　にアナウンスがあるかもしれません。SSオンリーという訳ではなさそう。ビジネスとして考えるならば当然の事ですが、ビックリです。株主の利益を考慮するならば儲かる事を優先するのが絶対なんですがね。大変ですなこりゃ。

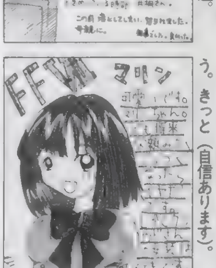
奴隷の星 Doreinohosi

PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷

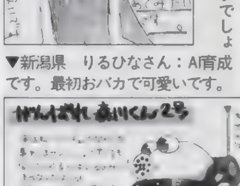
まんが／宮城県　宮本順（ダイアナが少し可哀想です。ハッひょっとして京？）

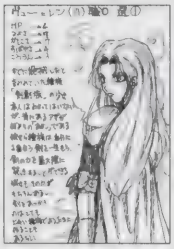

◀大阪府　雨宮五月さん：作ってもらった料理はなんでも美味しいモノです。

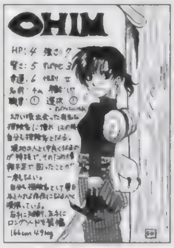

◀埼玉県　矢渡さん：すいません。床部では当たり前だったりします。その辺。

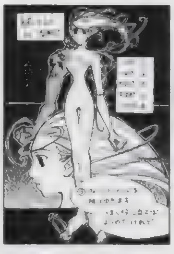

◀東京都　炭素分子さん：ならないでしょう。きっと（自信あります）。

▼新潟県　りるひなさん：AI育成です。最初おバカで可愛いです。



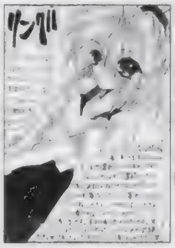

◀北海道　長井みちるさん：レベルアップと共に剣の攻撃力も上がりそうです。彼女。

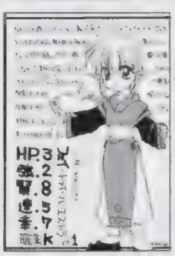

◀兵庫県　紋次知さん：背中の寝袋が探検ぽくっていい感じです。大事ですよ。寝るときは。


◀東京都　祥人さん：良く見るとイロイロなところが強ばってます。特に足の指の曲がり方がグー。

◀兵庫県　神崎真さん：火ってどこにでもあるモノですから、毎日大変そうです。

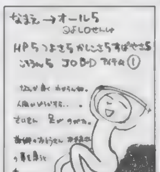
◀神奈川県　ちゃたろうさん：くだらないのはどの辺なんでしょう？　難しいです。


◀東京都　佳月ひろさん：この顔でトラを食べちゃぁマズイでしょう？　どこでも剣舞は確かに危険だし。

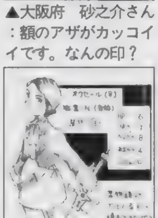

◀東京都　清和日和子さん：何かを極めた人はかっこいいですよね。甘いモノ大好きでも。少年？

◀東京都　伊藤深海さん：戦士系なんですね……。食事作ってくれても……いや、ありがたいですけど。

▲大阪府　砂之介さん：額のアザがカッコイイです。なんの印？

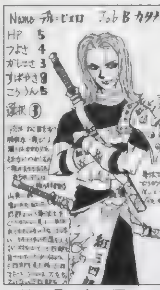

▲宮崎県　宮本順さん：カクカクと激しくなるのですね。

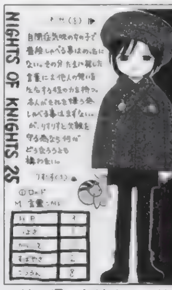
▲千葉県　文月蒼久さん：つまんでる人形は……もしかして。

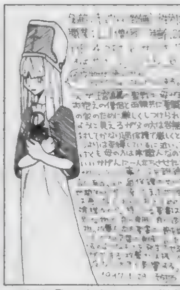

▲愛知県　M太郎さん：スカーフがアクセントでしょう。やはり。

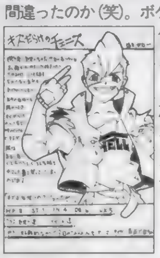
▲埼玉県　大類敦士さん：アニソンのマテリアでもＯＫです。

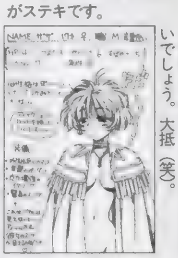
▲東京都　おさＰさん：実験台には……なりたくないですよねぇ。

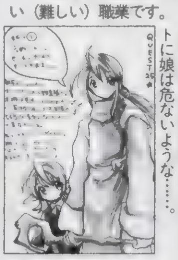

▲埼玉県　青い優さん：なぜ拳法士をカタナ使いに見間違ったのか（笑）。ボケ？

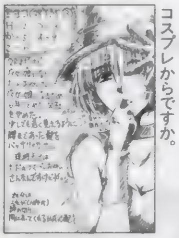

▲埼玉県　矢渡さん：りりすりすが壊れそうま持ち方がステキです。

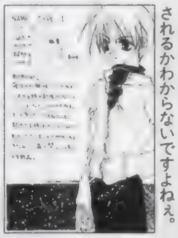

▲青森県　空色さん：僧侶は……あまりお薦めできない（難しい）職業です。


◀愛媛県　tkeさん：乱暴な糸使いは……危なすぎです。


◀滋賀県　ごちうりさん：見えないでしょう。大抵（笑）。

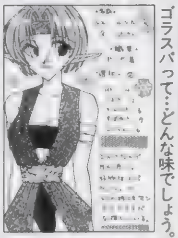

◀東京都　谷川蛍雪さん：クエストに娘は危ないような……。


◀岡山県　のぶすけさん：何事もコスプレからです。

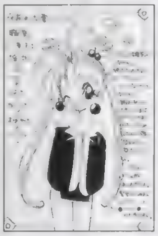

◀三重県　桃亀イリヒさん：ナニされるかわからないですよねぇ。

◀静岡県　秋河織斗さん：ハガキ裏の仲間もカッコイイです。

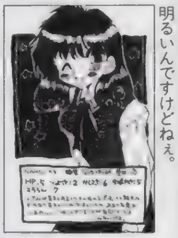
◀青森県　はちＰーさん：なんか生活感が可愛いです。

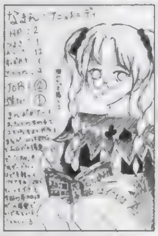

◀宮城県　水荻由麻さん：マンドゴラスパって…どんな味でしょう。

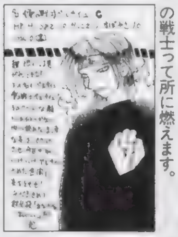
◀三重県　成龍さん：生きているのが不思議なんでしょう？

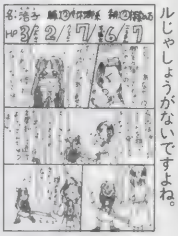

◀群馬県　立花ありなさん：最近のお子様はナイスバデですから。

◀茨城県　にくきうさん：33名のオヤジがキミを見守っている？


◀静岡県　椎名奈々さん：表情は明るいんですけどねぇ。


◀埼玉県　愛フォルテシモさん：それはスゴイ。特に「CRW」。


◀岐阜県　ズバットPSさん：愛の戦士って所に燃えます。


◀新潟県　高橋智子さん：プルプルじゃしょうがないですよね。

さて、今日は何を書こうかな。昨日のピクニックのことでも書こうかな。行ってないけどな。そうだ、夕べ海に行った夢を書こう。夢の中の夢だが。小さな小舟に乗ってドンブラコドンブラコと大海を彷徨う私。何か目的の場所があったような気がするが、なんせ夢なので覚えてない。確か、最初は泳いでたような気がする。そこへ唐突に人一人乗れるだけの小さな船を手に入れたのだ。「ほやへは勇者の小舟を手に入れた！」ちゃらちゃちゃっちゃちゃ～ん。それからどうしたかというと、そこで目が覚めたのでオチはない。しかも会社からの電話で起こされた。最悪の目覚めであった。目が覚めたとき、ベッドじゃなくて炬燵の中で、書きかけの原稿が目の前にあった。我ながら嫌な生活だなぁ。夢の話が出たついでにもう一つ夢の話。今でこそ駄文を売って生きているが、昔は人並みに小説家を夢見てた頃があって、そのとき素晴らしい

次回は第39号の結果発表！

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はまたも１通！　数字は9870でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はそれのみ！　結構当たるよね。ラッキー４で掲載されたハガキがどれかは明かしません……なんか偉そうですから。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてほしいです。

★さらに前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり)。よろしくお願いします。

まんが／神奈川県　和泉理乃（トーソシンな展開！　さすが日本男児！）

GMCD News

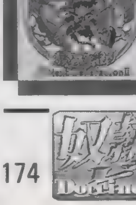
今回のオススメCDは「Mariko Kouda Concert Tour'95～96"終わらないアンコール"／國府田マリ子」だ。これは、'95～'96に行われたツアーから厳選した全23曲を、２枚組に収録したボリューム満点のライブＣＤなのだ。さらに、オールカラーのブックレット以外にも、初回特典としてスペシャルシングルＣＤまで付いてくるぞ、要チェック！

３月１日発売

・「GARDEN OF EDEN／森川智之」￥3,000（税込）ＮＥＣアベニュー

３月５日発売

・「月刊ときめきメモリアルNo. 8」￥2,200（税込）キング
・「MOONLIGHT LIPS 2（仮）／金月真美」￥2,800（税込）キング
・「Mariko Kouda Concert Tour '95～'96 "終わらないアンコール"／國府田マリ子」￥4,800（税込）キング
・「ぽっぷるメイル ネクストジェネレーションⅡ」￥3,000（税込）キング
・「約束だよ／林原めぐみ」￥1,000（税込）ポリグラム
・「緒方恵美ＬＩＶＥ（仮）」￥3,500（税込）ポリグラム
・「交響組曲　神秘の世界エルハザード（仮）」￥3,000（税込）パイオニアＬＤＣ



ゲームソフト激論座談会

「セガバンダイの社長になる人が新聞で『バーチャ』はPSでもN64でも作る」って言ってました。これってスゴイですよねぇ。なんだかとうとうそこまで来たかって感じです。PS買ったとき（発売同時購入）には考えられなかったのになあ。こうなってくると単純に、PSは日本のスタンダードとして、大活躍ってなコトになるんでしょうか？　SSも持ってるから、ガンバッテ欲しいのになあ…関係ないけどうちは任天堂の近所です」京都府　陸奥四郎さん：

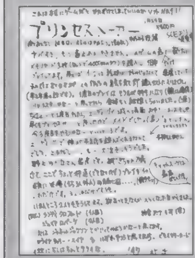
魔：ウッス。スゴカッタです。この話。前回座談会で書いたことが現実に起きようとしてるもん。

ち：現在、セガはその話の撤回に躍起になってます。『ＶＦ』の移植は無いそうです。

ほ：でも他のソフトはわからないって。

う：ってことは……『サクラ』はきても不思議じゃないですな。

魔：しかし……このタイミングでこういう話が出てくるのってスゴイというか何というか。大事なときでしょう。今。『ＦＦⅦ』来て、『ドラクエ』制作発表来て、ＰＳの方が盛り上がってるのは事実なわけで、ここでＳＳ陣営は力入れとかないとマズイでしょう。



◀広島県　此土さん：ハマルとコロコロなプリゆめ」。反応がステキ。

ち：ある意味勝負所だと思うのにねぇ。そこで、こういうお話が出てくると……。

う：イタタ。

魔：まあ、ＰＳユーザーにとっては朗報だけどね。ＳＳしか持ってないユーザーはガックリだよなぁ。昔からセガマニアって呼ばれてるコアユーザーが存在するし。

う：まあ、でもまだ、わかんないんでしょ？　ハッキリしたことは。

ち：今現在は山科社長はまあ、バンダイ側の人間。当然、セガ側は怒ってるだろうから、今回の一件で逆にセガ（バンダイ）ＰＳ参入から遠のいたかもしれないし。

魔：でも……『ＶＦ』以外なら移植の可能性が出てきたって、スゴイことだなぁ。マジで『サクラ』とか『セガラリー』『バーチャロン』はＰＳに来るかもしれない！

ほ：ポリゴン得意だし。多分キレイになるでしょう。

う：でもカプコン系のキャラパターン多いぞ大変だ格闘ゲームはムリだろうなぁ。

魔：今はセガの話してるんだってば（笑）。

「『ＦＦⅦ』スゴスギです。圧倒的でもうメロメロ。ストーリーも個人的に好みだったので。今、２周目やってます。ユフィもジュノン前で仲間にしたし（笑）。まだまだ楽しめそうです」秋田県　新大同調さん：

う：まだまだ楽しめる『ＦＦⅦ』。

魔：前回も書いたけどスゴイよね。何がってまず、この値段。『ＦＦⅥ』ってかなり好きだったけど、定価￥12,800だったんだよねぇ。

ち：そう考えるとものスゴイ差ですな。ＣＤ３枚分に封じ込められたこの内容は。

魔：と、まあ、このゲーム自体はスゴイんですがこういうハガキも来てます。

「私の家はおもちゃ屋です。当然ゲームも売ってます。『ＦＦⅦ』の予約はかなりあったんですが、なんか、予定本数を入荷できませんでした。デジキューブが優先と言うことで直前になって断られてしまったそうです。しょうがないので父はコンビニに買いに行ったようです。……なんだか納得いきません。少なくともスクウェアの頭はおもちゃ屋など、どうでもいいって感じなんでしょうか？」東京都　本間重治さん：

魔：同様なハガキが他にも来てました。

ち：コンビニ流通だと、商品の管理と値下げ防止にうまく使えるみたいだけど、ＰＳってけっこう

◀岐阜県　里見総一郎さん：いい娘です。星の命は守り抜きましたか？

正常な価格体系保ってるからなぁ。よいゲームは定価で、クソゲーは安いっていう。

う：おもちゃ屋さんだってその辺わかってるのに……なんでコトを荒立てるかなぁ。

ち：新しいことがしたかったとか、そんな感じじゃないかなぁ。これからの方向は、今後、他のコンビニ専用ソフトがどれくらいがんばれるかにもよるなぁ。

魔：オレ様は１人デジキューブ反対派なのではんたーい。おもちゃ屋にもコンビニにもちゃんと商品を卸せ～！

ほ：ってここで言ってもしょうがないぞ。

魔：わかった。今度スクウェア担当にその辺キチンと聞いてもらうことにしよう。きっとちゃんと答えてくれるんじゃないかなぁ。スクウェアだから（笑）。ムダに強気な発言しかしない某天堂とは違うでしょう。

「すいません。私、『ＦＦ』やらずに『ＩＱ』やってます」栃木県　本多ヒデキューさん：

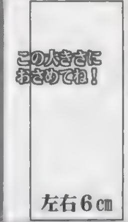
う：いいじゃないですか。編集のホスト中川さんはＳＳの「天外」を取りましたから。

魔：本人がいいならソレで良し！『ＦＦ』やらないのも人生だ！

お笑い４コマ道場

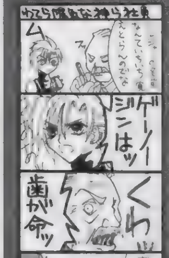
マンガですから。なにごとも。ＤＰＳとはゲーム誌最強の４コマ盛り上がり誌ですから。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。スゴイことになったりならなかったりします。本当です。（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道か（ホントですかも？）？

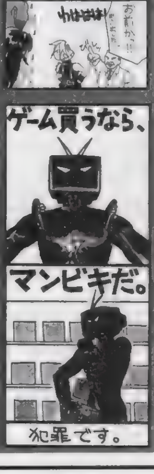


◀京都府　エンブナキシスさん：トホホです。イロイロもらえる中でもこれは……あ、ガンバってプレイしてねってコトでしょうか？

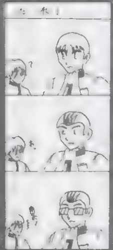
◀大阪府　またたび地蔵さん：主人公のニヤリに[illegible]斬れますね。絶対[illegible]



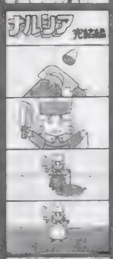
◀福岡県　雀之涙さん：どんなコトしてたんでしょう？　しかも社長と。気になるのはどっちが高[illegible]



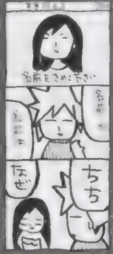
◀岐阜県　田中将司さん：犯罪です。しかもこの格好じゃ恥ずかしすぎ＋目立ってすぐに捕まりま[illegible]



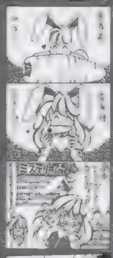
◀岐阜県　コージンさん：[illegible]くんファンからかなりアタックきそうですが、楽しいのでいいです（笑）



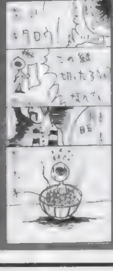
◀[illegible]女は母なる海になるのです。で、[illegible]ヴァイアサン呼ぶんです。



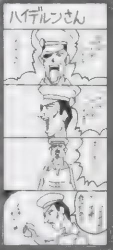
◀[illegible]うにさん：わかる気がする仲間だもんな。やはり外見は大事でしょう。[illegible]



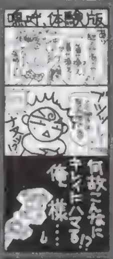
◀愛知県　[illegible]レくらい毎日でも言いそうです。[illegible]



◀[illegible]て食べるのが一番良いかも知れませ[illegible]

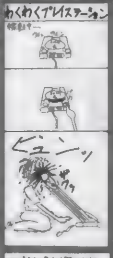


◀[illegible]かせきらいたぁさん：悲しいですよねぇ。ギャルになっちゃ[illegible]

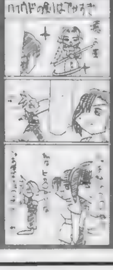


◀滋賀県　[illegible]買うしかないとの神様の意志なので[illegible]

◀[illegible]いわきゆーしさん：地味にいい味だしてますからねぇ彼。[illegible]少ないですけど



◀愛媛県　ヤギさん：これは痛いロでもＰＳってフタを開けると止まる[illegible]普通



◀[illegible]トビー01さん：となると[illegible]レットは[illegible]レットはなんですかぁ？

大作にデマや噂は付き物。「ファイナルファンタジーⅦ」でも、いろんな噂が飛び交いましたね。中には見てて笑っちゃうのも多くありましたけど。割と業界に身を置いていれば、「いや、それだけは絶対にない」と言い切れる噂も多いのですが、「こうこうしたら、こうなりました。絶対です、間違いないです」などと、せっかく自分の世界に浸ってるのを邪魔するのも悪いし（笑）。しかし、自分の都合の良いように空想するだけなら別に構わないけど、他の真っ当な人間を惑わすのは控えましょう。（ほ）

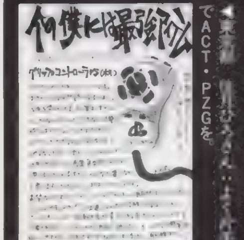
きっつあぁん……ゴミは悲しいです。醍醐味。

1月31日、「ＦＦⅦ」を入手し、揚々と帰宅しました。その日から５日間、「ＦＦ」休暇に突入する予定だったのです。一生懸命仕事して、早めに終わらせた甲斐がありました。……そして休暇明け。「ＦＦ」てんで進んでませんでした。帰って即ＦＸの電源入れたのが敗因です。だって面白いんですもん「纏組」。昨年夏にＦＸを衝動買いしたのが報われました。今では立派な床部公認四番纏です。（う）さんにもとうとうＦＸ買わせたしね（◀悪党か!?）。やっぱいいです、衝動買い。これこそ床部の醐味。（平）

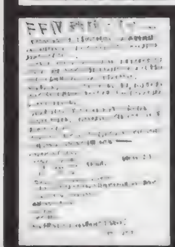
PS拡張計画

『FFⅦ』の仕事をしているから最近はめっきり『FF』漬け。神羅ビル脱出以外にもティファの胸が揺れる事実を最後に発見。（ち）

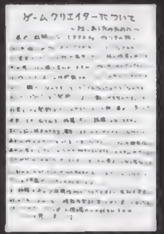
能動的拡張計画その５：聴覚の拡張計画Ⅱ。できればステレオの環境でプレイできるとベストなのは前回も書きました。で、やはりせめてミニコンでもいいから、アンプ位は通しておきたいものです。サラウンドまで欲張らなければ、オーディオ用アンプ単体も安価なものはありますし、値ごろ感のあるスピーカーもあります。まとまったお金が必要だから困難かもしれませんが、ぜひ進入学とかのお祝いにでも手に入れてみても……。でも、世の中の親御さんもそんなに甘くは無いんでしょうね、ウチもそうでしたし。貯金をはたいて買ったもんな～、初めてのコンポ。



◀東京都 ……さん：……でACT・PZGを。

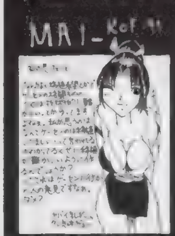


▲広島県　此土さん：「ドラクエⅢ」くらいアレンジがあっても。

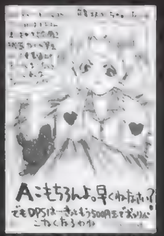


▲神奈川県　999さん：自分の好き嫌いで良いと思います。

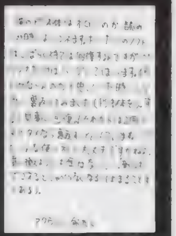
▲福岡県　雀之涙さん：まあ、早く買った分だけ楽しめますし。



▲石川県　バラ族さん：でもアーケードも進化してますから。



▲埼玉県　うにさん：編集長？ どうなんですか？ その辺？



▲埼玉県　鳴沢厳蔵さん：イロイロやらないと。音飛びは宿命です。

他機種のことも話したい

『三國無双』ですが、思いのほかいいデキです。キャラの選抜にかなり疑問が残りますが、本日発売ってことで三國志ファンはチェックどーぞ。……陸遜が超カワイイっす。てへ。（平）

NG4 「ＭＯＴＨＥＲ３」やっと見えてきました。Ｎ64の運命は、このゲームが握っているといっていいでしょう。内容は、「ドラクエⅣ」みたいな章構成になるという話。あとはＤＤ次第、ってところですか。なんにせよ、まだ購入してない人には、莫大な投資が必要になるし……。個人的には、今更「セルダ」でもないと思うからなぁ。ツライっす。

➡Ｎ64です。わかってるとは思うけど。

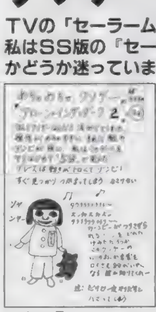
SS オマケもついて楽しみＳＳ版『同級生２』。ただ、キャラにセリフをしゃべらせるってヤツですが、主人公の名前を呼ぶため、キャラ名の変更ができないものが多いんですよね……。個人的には、これってすごくイヤなんですけど。キャラの性格に合わせて、「トゥルー・ラブ」みたく「キミ」とか「アンタ」とか呼んでくれるのが理想。

パソコン 最近は、完璧メディアがＣＤに移行しちゃいましたね。ゲームするって目的だけに、パソコンをグレードアップさせる気もないし……つらいところです。「そこまでしてでもやりたい！」ってのもあるし。ところで「偽典・女神転生」はどうなったんだ!?

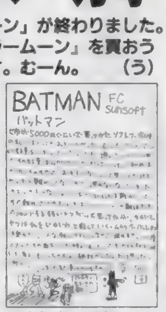
アーケード ……なんか今号のココ、文句ばっかですな。でも、アーケードは結構楽しみなタイトルが多いです。まず『ストⅢ』。それと「Ｇダライアス」。あとは『クイズ！セーラームーン』ですか。でも、「今更か!?」って気もするし。って、結局最後も文句かい。

クソゲーマー万才

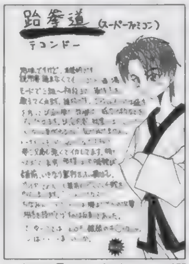
ＴＶの「セーラームーン」が終わりました。私はＳＳ版の『セーラームーン』を買おうかどうか迷っています。むーん。（う）



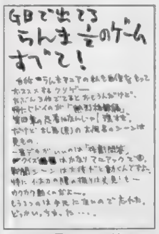
▲富山県　モコシさん：洋ゲーだけに謎深いですしね。



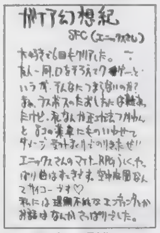
▲京都府　岡吉さん：出来よかったですよ。ムズかったですが。



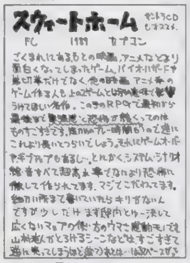
▲福岡県　久家強さん：選手がほとんど同じ姿なんですよね。



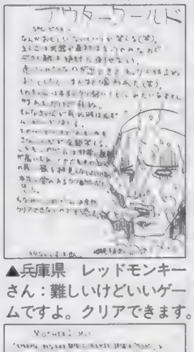
▲石川県　バラ族さん：ＧＢはハズレ多いですからねぇ。



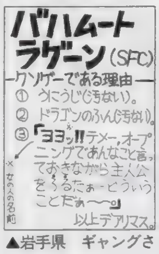
▲大阪府　湯浅るるさん：良いと思いますよ。移植はどうでしょう？



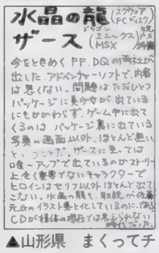
▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：これは『バイオ』の参考にもなったそうです。



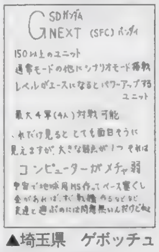
▲兵庫県　レッドモンキーさん：難しいけどいいゲームですよ。クリアできます。



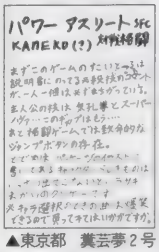
▲岩手県　ギャングさん：ヤリヤリ！　ですから。ギャグ？



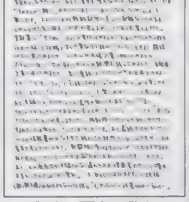
▲山形県　まくってチャンプさん：「水晶」はウソワザが……。



▲埼玉県　ゲボッチューさん：追加ユニットとかあったのに。



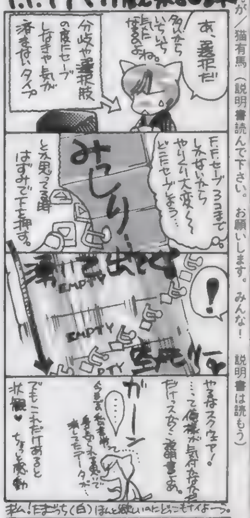
▲東京都　糞芸夢２号さん：ＳＦＣのこの辺は危険です。



▲大阪府　雨宮五月さん：ポリゴンにしなくても良かったような……。

前号で紹介したパソコンのＨゲーム「籠籠の中の小鳥」なんですが、実はＷＩＮ版だとキャラが喋ることが判明。私はＦＤ版しかプレイしたことがなかったもので……。３月に続編も発売されることだし、ＷＩＮ版を買おうかと思います。私はまだ１度しかプレイしていないので、これを機会に極めようかと（ライターのＺ佐藤は、ほぼ極めつつあるとか……）。というわけで神奈川県のハスキー拳さん、買うならＷＩＮ版の方が絶対オススメです（ＣＤだとインストールが楽だしね）。さて、最近発売された「魔界」というＨゲーム。どんなゲームか気になるのですが、さすがに買うのは…。誰か教えてくれませんかねぇ？

最近クソゲーの話をしていないので、何かないかなぁ……と思っていたらふとパソコンの「スパンオブドリーム」というゲームを思い出しました。このゲーム全部で４章あるんですが、何がスゴイって１章が終わったらゲームが進まなくなった（ある地点へ行けと言われたが、行ってもイベントが起こらない）のです。ガッカリしていると、バグを取った改訂版が発売されました。「今度こそは！」と思って買ったのですが…。確かに改訂版だけあって、一応４章まで進みました。しかし今度は、国中の人という人が自分を残して消えてしまったのです。そういう話なのかなと思ったのですが、敵すら出てこないのはちょっと……。えっ、どんなジャンルのゲームかって？ 悔しいから秘密です。ちえっ。



まんが／猫有馬（説明書読んで下さい。お願いします。みんな！説明書は読もう）

聞こりはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

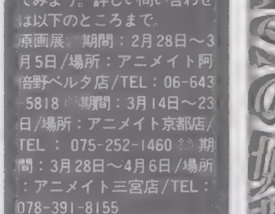
●３月は「アンジェリーク」づくし!?

魅力的な守護聖にメロメロな女性続出した人気ＳＬＧ「アンジェリーク」。その「アンジェリーク」のイベントが、３月に関西と福岡で開催されるぞ。関西で開催されるのは〝アンジェリーク原画展〟。「ふしぎの国のアンジェリーク」「アンジェリーク Special２」で使用された原画（由羅カイリ画）を展示する予定。福岡で開催されるのは〝アンジェリークセル画展〟。「アンジェリーク」関連の制作資料（セル画など）を展示する予定。また、どちらの地域でも期間中はアンジェリークフェアも開催される予定になっているので、興味のある人はぜひ行ってみよう。詳しい問い合わせは以下のところまで。

原画展：期間：2月28日～3月5日/場所：アニメイト阿倍野ベルタ店/TEL：06-643-5818　期間：3月14日～23日/場所：アニメイト京都店/TEL：075-252-1460　期間：3月28日～4月6日/場所：アニメイト三宮店/TEL：078-391-8155

セル画展　期間：3月8日～4月6日/場所：アニメイト福岡天神店/TEL：092-732-8070

▼ＰＳ版「アンジェリーク Special２」も、4月11日に発売が予定されているぞ。



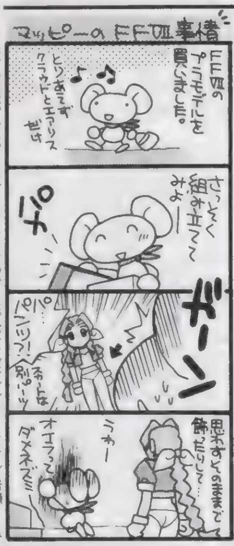
平吉さんが、あまりに「ＦＸの『ファイヤーウーマン纏組』はいいスよ！」というもんだから、ついにＦＸを購入しました。ビジュアルやムービー、休日の処理の仕方など、気になる点はあるものの、平吉さんが自信を持って勧めるだけにおもしろかったです。「トゥルー・ラブ」や「メルティランサー」など、平吉さんの勧めるギャルゲーは個人的にハズレがなくてバッチリです。先日借りた「ヒロインドリーム」もきっと楽しいに違いありません（実はまだプレイしてません。スマン）。それにしてもＦＸを買うなんて。（う）

■魔王29才くん：かなり爆裂バカライター。職業ムダ使い。シンセサイザー。買っちゃおうかなぁ……真剣。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。今回は優良犬だったのでハナマル。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。最近疲れてたみたいですな。AVGも好きだよね。

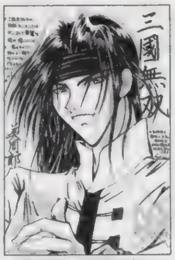
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。イジメられっこのくせに（笑）強き。ね。



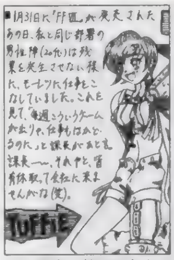
まんが／宮須弥（マッピーは今日もステキなのでした。パンツだけど）・イラスト／岩瀬さとみ

▲神奈川県　ちゃたろうさん：連れてってちゃえばこっちのモノです。

▲静岡県　けどこのさん：特に召喚魔法は来ますよねぇ。ワクワク。

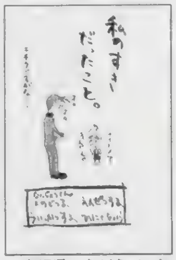


▲東京都　伊藤深海さん：両手に剣持っても良かったのに……の周瑜。

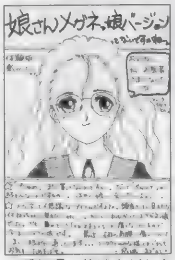

▲大阪府　楚川ゆうさん：仕事やめますねぇ。日本経済停滞？

▲北海道　ピッキーさん：良いじゃないですか。ステキですよ！

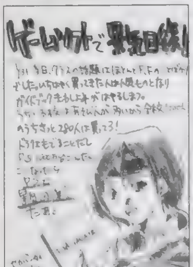
▲福岡県　蒼月さん：子供だからかみついちゃいますよ。きっと。



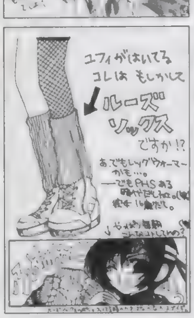
▲島根県　うどうジン江さん：楽しいモノは止められません。



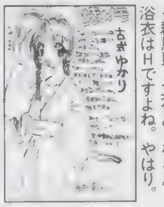
▲愛知県　悠城まどかさん：髪型変えたりとか出来るといいんですが。



◀埼玉県　うにさん：デジキューブ、次は『ブシドー』で景気回復？



◀新潟県　吹雪愛さん：力いるらしいですよね。女の子は大変です。


◀群馬県　立花ありなさん：浴衣はHですよね。やはり。

◀北海道　TOMYさん：さりげないケットシー（笑）。

◀東京都　おろしや☆だいこんさん：「2」出ませんかね？

◀大阪府　いっきーさん：RPGはどうなったんでしょう？

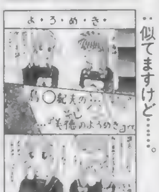
◀神奈川県　天ノ間広彦さん：主人公もマークもウサギ？

◀群馬県　いずみー7さん：『ドラクエⅢ』が……。

◀長野県　鹿賀りゅうさん：鍛えてるんです。内緒です。

◀福岡県　うに頭さん：簡単な……ウソです（笑）。

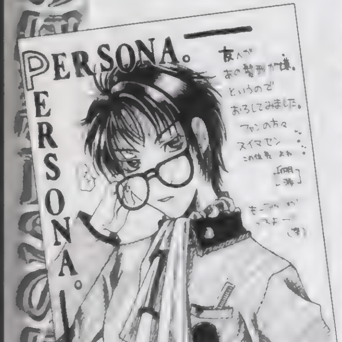
◀兵庫県　潮崎哀さん：だからこそ楽しかったりします。



◀北海道　アパガードSさん：似てますけど……。

◀北海道　乃亜さん：毎回イロイロやってくれます。

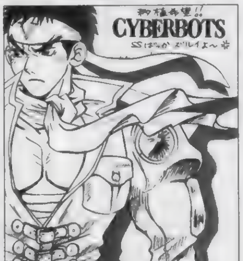
◀佐賀県　ひ・ツジさん：違うと思うのです……（笑）。



▲東京都　卯月渉さん：南条くん、髪型以外はカッコイイですから。ってごめんなさいゴメンナサイ、もう言いません。

▲広島県　DDTさん：きっと彼女は人造にんげ……ウグ。

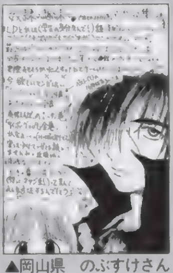
▲秋田県　市藤にたかさん：ババーンとやります。きっと。

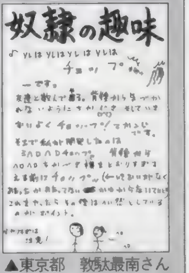


▲東京都　成瀬祥雄さん：しょうがない？　ちょっとは我慢？

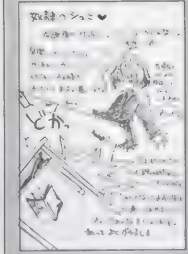
奴隷の趣味

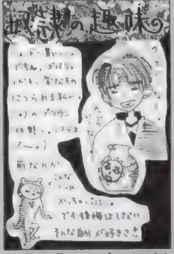
こんなに長続きするなんて。世界は広いなぁの趣味のコーナーです。みんなスゴイよね。楽しそうだし。でもオレも楽しいからいいや。ウシシ。さ、今回も楽しげなコーナーでポン。（鷹）


▲岡山県　のぶすけさん：古本の安いヤツを利用すればいい感じです。

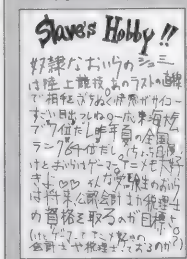


▲東京都　敦駄最南さん：嫌われないのもポイント高いんだかなんだか。

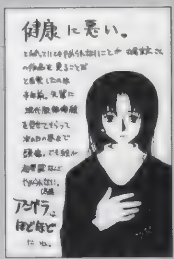

▲群馬県　立花ありなさん：学生にはよくあることです。ガラス割ったり。



▲奈良県　しずやえがくさん：シールならまだ被害は小さいです。



▲愛知県　第十九使徒さん：いると思いますよ。走るゲーマー。



▲秋田県　丸岩小人さん：残酷は安心に近い気もします。

「私はゲームが趣味です。そこで、将来はこの趣味を生かした職業に就きたいのですが……どんなモノがあって、どうすればソレになれるかを教えて下さい。コーナー違うかもしれないけど、前に聞いてる人いたから……」神奈川県キンジリュウムさん：

DPSどを読んでいる読者様は、ゲームが趣味って人多いでしょうねぇ。こういう悩みは多いと思います。まあ、今回はスペシャルとして質問に答えましょう。

ゲーム制作：これはもう、スキルの世界。1番わかりやすいのはイラストですかね。かっこいい絵が描ければ、スカウトされる確率は高くなります。プログラマーは専門学校や大学でちゃんとソレ用の勉強をしないとダメでしょう。サウンドはある程度才能があれば誰にでも一定のモノは作れるので、コレがあれば大丈夫みたいな安心がありません。運も必要。

ゲーム雑誌：ゲーム雑誌は編集とゲームライターに分れてます。基本的に大学は行った方が有利かなぁ？　特に編集は社員であることが多いので入社試験とかあるし。ライターはゲームが好きなことが最低条件。基本はフリーターなので、イロイロなバイトするとか人づき合い経験をつまないと、続けていくのは難しいかもデス。（平）

このゲームでは、R−ボタンと✚キーの組み合わせによって、一部の必殺技を出すことが可能なのです。具体的に言うと、✚キー前+R−ボタンで大リーグソフトボール（強）、✚キー下+R−ボタンで真・通点閣打法（強）、✚キー後ろ+R−ボタンでゲッツーストライカー（強）という内訳です。ガードキャンセルに利用するのは、この内の最後、ゲッツーストライカーがいいでしょう。技の性能もですが、なによりコマンドが簡単です。✚キーを後ろに入れて相手の攻撃を待ち、ガードした瞬間にそのままR−ボタンを押す。これでコマンドを失敗することもないでしょう。もちろん、ガードしそこなうことも。というわけで、まずはガードキャンセルからの✚キー後ろ+R−ボタン、これを覚えましょう。なお、参考までに紹介しておくと、✚キー前+R2ボタンでダッシュ、✚キー後ろ+R2ボタンでバックダッシュ、R2ボタンのみで避けを、ワンタッチで出すことも可能。覚えておくと便利です。ま、これは知ってる人がほとんどだと思うんですけど……とりあえず今回は、初心者向け攻略ってことですから。てなわけで次回は「エクセレント」に向けて、清子ちゃん攻略の総集編をお届けする予定。（平）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願いします。

ライターリスト

■うききくん：買ったね。ＦＸ。しかも「纏組」のために。どうするんだよって気分です。強者。

■さとちーくん：パソコンの壁紙を気分で変えるのが趣味な貴方。「三國無双」お気に入り。買いらしいです。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。キミの部屋は妖しいモノでイッパイだね。きっと。見てないけど。

■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん。職業：きつつぁん。ポスターをもらうためにゲームを買う男。

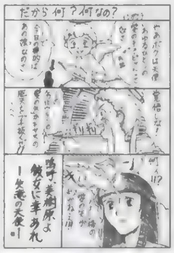
我が愛しの清子ちゃん攻略その12：サブタイ・初心者でも大丈夫!?清子ちゃんのイカす戦いかた講座!!の巻：読者さんから「もっと初心者でもわかる攻略をしてほしい」という声があったので、清子ちゃんの簡単な戦いかたを考察してみましょう。まず、システム面のおさらい。基本的に、このゲームではガードキャンセルが強いです。一般にガードキャンセルってのは、相手の攻撃をガードした後、すかさず必殺技（このゲームでは、ダッシュ攻撃やガードアタックなどでも可能）のコマンドを入力することで、ガード後の硬直時間をかき消し、すかさず反撃にうつるというイカした技のことです。このガードキャンセルがなぜいいのかというと、相手が攻撃のフォロースルー体勢を取っているときに反撃できるため、こちらの攻撃を限りなくヒットさせやすいという理由があるからなんですな。ただ、確実に出すためには、必殺技のコマンドをガードの最中という非常に短い時間内に入力する必要があります。ガードキャンセルができない人っていうのは、大体ここで引っかかっている場合が多いのです。この問題、「あすか」に限っていえば解決する手段がないわけでもありません。それが、Rーボタンの活用です。

◀神奈川県　水菜きざしさん：プレイ後はどうですか?

◀長野県　由貴恵さん：女の子はそうですよね。やっぱり。

◀北海道　あずまことねさん：ストーリー弱。何とかなりませんかね。

◀京都府　カボチャ大王さん：戦い始まってます。結末が気になります。

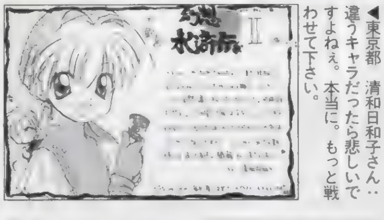


◀三重県　成龍さん：可愛いですよね。本当に。ポリゴン?

◀山形県　石頭硬太朗さん：そんなバカナな展開。いじめちゃダメです。

◀富山県　艶山車さん：彼のCVは國府田マリ子嬢ですし。

◀埼玉県　すばるれいかさん：「パズルファイター」でもいい味です。



▶埼玉県　大類敦士さん：名前をシュシュとつけた人多いはずです。

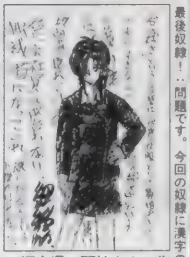
◀東京都　清和日和子さん：違うキャラだったら悲しいですよねぇ。本当に。もっと戦わせて下さい。

▲熊本県　うにゃさん：楽しいですよね。エルク何も考えてないし。

▲京都府　ソウル009さん：次はどうなるんでしょうねぇ?

▲埼玉県　生出奈津子さん：徹夜連チャンでやりました?

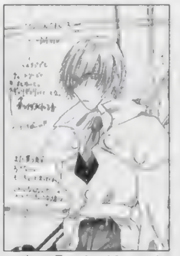
▲北海道　ｓｈｉｎさん：５年後を期待しています。本当ですから。



▲福島県　琴絵さん：告白シーンさえなければいけます。独裁者。

▲新潟県　りるひなさん：しょうがありません。マサオですし。

▲愛知県　エナさん：クマの手が……ステキすぎます。フガッ！



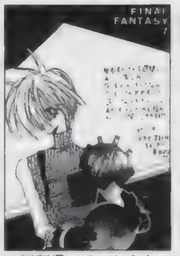
▲島根県　うどうジン江さん：激しいですよね。彼ら。強いですから。

▲愛知県　ゆきのさん：そんなだと捨てられちゃうノデス。ポイって。

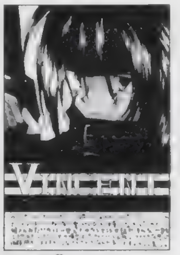
▲愛媛県　安倍茂樹さん：くじけちゃダメだ！くじけちゃダメだ！

▲東京都　都築怜奈さん：デキは上々。好きなら買ってもソンなし?

▲大阪府　ＫＥＮさん：ねめつけるのがカッコイイ、イフリート。

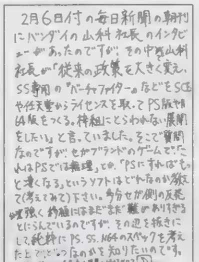


▲滋賀県　チハヤさん：ムービーくらいですねぇ。ユレ所は（笑）。



▲滋賀県　チハヤさん：39号はＤなのです。もう売り切れですが。

▲北海道　ベンジャミンさん：なつかれると嬉しいですよね。

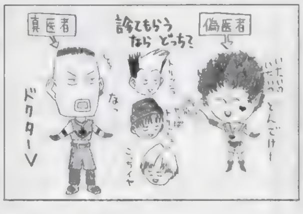


▲大阪府　笑う月さん：この話題は175ページの座談会で詳しくどうぞ（2度目）。

▲神奈川県　如月龍牙さん：ＲＰＧ好きには間違いなく勧められるＰＳ。良かったです。そんなハードになって。

◀東京都　海川さんごさん：適度にHで。決めるとこ決めますから。

◀東京都　都築怜奈さん：育てましょう。イロイロいじりましょう（笑）。



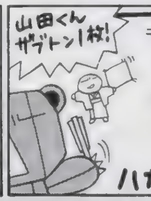
▶富山県　いわきゆーしさん：偽医者でしょう。やはり。治るなら。治らないなら真医者ですか?

◀兵庫県　レッドモンキーさん：そう来ました。ちょっと強そうなのでパスです。

最後奴隷！：問題です。今回の奴隷に漢字の「隷」はいくつあったでしょう?　突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「隷」答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます

どこでもハガキでいけるはず！

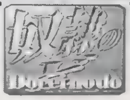
ハガキを書くことは、何も恥ずかしいことではありません。むしろ、人に自慢できることなのです！　なのになぜ、貴方は恥ずかしいからと、ためらっているのですか！　あ、でもハダカのお姉さんとか、そのお姉さんが縛られてるところを描いたらそれは恥ずかしいです。確かに。でもそんなハガキはＤＰＳどに載せられません……。いや載せられ……載せたいなぁ。ってなところで、ハガキを書き、描きましょう。それが貴方の運命、宿命です。隠してましたが義理の妹です。



〒101
東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館5F
「DPSど」係

はっこれはっ

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいのれ〜す！



電撃PlayStation 42号 愛読者アンケート

プレイステーション

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（179ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、3月13日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]超光速グランドール ②[特報]重装機兵ヴァルケン2 ③[巻頭]がんばれ森川君2号 ④[巻頭]TOBAL 2 ⑤[巻頭]ブシドーブレード ⑥[大特集]ファイナルファンタジーVII ⑦[RPG]FFタクティクス ⑧[RPG]テイルズ オブ デスティニー ⑨[RPG]サガ フロンティア ⑩[RPG]ファイナルファンタジーIV ⑪[攻略]ナムコミュージアムVOL.5 ⑫[攻略]クーロンズゲート ⑬[攻略]トゥームレイダース ⑭[攻略]プリンセスメーカー ⑮新作ソフトレビューthe DEEPER ⑯ビックリＰＳ新記録 ⑰4色奴隷 ⑱電撃プレイクエスチョン ⑲ウラワザデータベース ⑳[まんが]三國無双はじめて物語 ㉑電撃コラムス ㉒[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉓読者プレゼント ㉔[Ｇ]ネクストキング ㉕[Ｇ]エーベルージュ ㉖[Ｇ]初恋ばれんたいん ㉗[Ｇ]Nonstop!ときめきメモリアル ㉘新作ソフトステーション ㉙NEXT WAVE？ ㉚電撃ランキングステーション ㉛ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㉜電撃NEWS STATION ㉝新作ソフトスケジュール ㉞[別冊付録]マクロスコンプリートファイル ㉟[とじ込み付録]三國無双 特製シール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ224～225のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個目の純正コントローラ ②ＳＣＥ製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N・ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO 64 ④３ＤＯ ⑤PC-FX ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰たまごっち ⑱その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【19】電撃プレイステーション42号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【20】電撃プレイステーションVol.42への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.39

1：プリンセスメーカーソフト
前塚俊治(群馬県)名高俊一(茨城県)市原一郎(長野県)
馬谷原幸司(埼玉県)前田則久(北海道)

2：エターナルメロディソフト
今井史也(北海道)坂崎亮(高知県)篤間尚(東京都)
羽佐間直恵(山口県)田中将司(大阪府)

3：チョロＱ２ソフト
数田昌幸(奈良県)田中将貴(熊本県)澤上昌幸(福島県)
和田直人(新潟県)黒井明夫(埼玉県)

4：チョロＱver.1.02ソフト
叶井賢一(埼玉県)藤田実(千葉県)

5：ウィザーズハーモニーソフト
小沼光子(茨城県)上田純子(宮崎県)

6：エターナルメロディ・2枚1組ポスター
玉木芳之介(山形県)北川祥子(大阪府)

7：エターナルメロディ・マウスパッド(ちびキャラ)
吉永献一(長崎県)新垣貴司(沖縄県)伊原正(福岡県)
大川浩史(和歌山県)岳野幸人(鹿児島県)

8：エターナルメロディ・マウスパッド(ノーマル)
甫坂和紀(栃木県)河野麻美(京都府)前田幹雄(山口県)
勝間田一樹(静岡県)久保敏樹(東京都)

9：エターナルメロディ・ポストカード12枚組
吉川実沙(秋田県)阿部紀仁(宮城県)岡田敏貴(京都府)
幸元彩(香川県)飯田茂樹(高知県)

10：エターナルメロディ・オリジナルポスター
高内庸嘉(山形県)佐々木勇樹(長崎県)南善伸(新潟県)
長紀志(埼玉県)熊谷純一(奈良県)西口博雅(大阪府)
小笠原正剛(長野県)進秀生(福岡県)山本里美(静岡県)
鈴木直正(鹿児島県)

Vol.40

1：ときめきメモリアル声優サイン入り限定版(鉄砲塚)
鮫田康秋(千葉県)

2：ときめきメモリアル声優サイン入り限定版(津野田)
戸田道成(秋田県)

3：プレコマンダー　飯田克也(神奈川県)
役重里枝(岡山県)古関章(山形県)野澤富雄(広島県)
竹谷美喜(北海道)大浜武志(大阪府)石井佑(茨城県)
朝倉辰男(広島県)桜井貴文(新潟県)合田智也(東京都)

4：探偵神宮寺三郎～神宮寺愛用手帳　阿讃坊あゆみ(神奈川県)橋口結城(福岡県)坂上勇(岐阜県)

5：ときメモ津野田なるみさん直筆サイン入り画面写真
藤島裕文(徳島県)飯塚真理(熊本県)金子敏之(東京都)
浅岡亘(愛知県)佐々木亮(大阪府)

6：ときメモ津野田なるみさん直筆サイン入り画面写真
石川広美(宮崎県)百戸真一(茨城県)北脇謙介(鳥取県)
梅木智弥子(愛媛県)美齋津宏文(長野県)

7：「m～君を伝えて」声優直筆サイン入りポスター
平井秀憲(秋田県)山口康一(愛知県)瀬良和秀(広島県)
福山弘正(福井県)上林健太郎(北海道)

8：闘魂烈伝2アントニオ猪木等身大タペストリー
杉田泰一(静岡県)川崎修司(広島県)尾崎直正(佐賀県)
宇都宮一亮(東京都)小比賀慈礼(香川県)

9：BLOODY BRIDE いまどきのバンパイアソフト
門田秋絵(宮崎県)原田健広(福岡県)津郷友範(岡山県)
草津武友(福島県)館千草(青森県)

10：ＨＡＵＮＴＥＤじゃんくしょんソフト
剣物裕司(新潟県)田中寛隆(広島県)田中千恵(山口県)
河埜久司(福井県)門松信秀(富山県)

11：里見の謎ソフト　古米佳奈子(北海道)坂田善隆(鳥取県)
大内悟(大阪府)

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 42号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.44（3月28日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

5名

1『ときめきメモリアル』クリアファイル＆テレカセット
（提供:コナミ）

◀アルバム発売を記念して作られた限定品！ 詳しくは193ページの「はみだしメモリアル」を参照。

2『ときめきメモリアル』栗原みきこさん［美樹原愛役］直筆サイン入りポスター

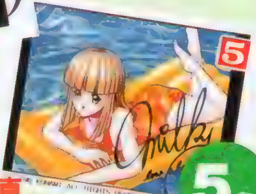
3名

1名

3『ときめきメモリアル～forever with you～』栗原みきこさん直筆サイン入り限定版

◀世界でただ1つの超プレミアムな一品をキミに!!

5名



5名

『ときめきメモリアル～forever with you～』栗原みきこさん直筆サイン入り画面写真
（4、5の2種類）

20名

6『闘神伝3』メタルキーホルダー金銀セット
（提供:タカラ）

3名

▼▶4つの季節が揃ったハンカチセット。もったいなくて、使うことはできなさそう……。

7『プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～』4枚組ハンカチセット
（提供:SCE）

3名

▼アーケード仕様の本格派ジョイスティック。安定感も操作性もバツグン！

8ファイタースティックV ジュニア
（提供:アスキー）

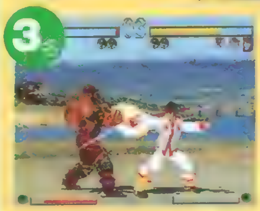
PSソフト

3名

9ドラゴンナイト4

▶難度も高く、ちょっぴりHなイベントも楽しめるという手ごたえ十分なSLG。

（提供:バンプレスト）



3名

10三國無双

◀評判の武器対戦格闘。「三國志」ファンでなくても満足できる本物のデキだ！

（提供:光栄）

5名

11ナージュリーブル

▶カードバトルでの戦闘システムに注目が集まるS・RPG。キャラもカワイイぞ。

（提供:バリエ）

3名

12マクロス DIGITAL MISSION VF-X

◀多くのファンが待ちこがれた説明不要の3D・STG。

（提供:バンダイビジュアル）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

1	0	1	-		

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼント
Vol.42係

〒	－	ここにはなにも書かないでください→			
住所	都道府県				
		TEL　　（　　）			
氏名	ふりかな	生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女		19		
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他			

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】		【2】		【3】	
【4】		【5】		【6】	
【7】					
【8】					
【9】				【10】	
【11】					
【12】		時期または理由			
【13】					
【14】				【15】	
【16】				【17】	
【18】		【19】			
【20】					

キリトリ線

PlayStation

SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT

さあ！冒険の旅にでかけよう。

トレジャーハンティング・ボードゲーム

秘・宝・王

もうお前とは口きかん!!

めざすは、世界の名だたる遺跡。行く手を阻む幾多の困難を乗り越え、いまだ人知れず眠る秘宝を見つけだすのだ。いち早く秘宝を持ち帰ったものには、最高の報酬が待っている。温情を捨て、非情になれ。友情を引き替えにしても、栄冠をつかむのだ。

マルチタップ／メモリーカード対応
4月下旬発売予定／予価5,800円（税別）

株式会社ソネット・コンピュータエンタテイメント
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6 カスケード璃2F　TEL.03-5389-5120
インターネット ホームページ http://www.sonnet.co.jp

©1997 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

★今号のタイトル★
ネクストキング
エーベルージュ
初恋ばれんたいん
ときめきメモリアル
電撃
プレイステーション
G

イラスト／猫有馬

NEXT KING
ネクストキング ～恋の千年王国～

NEXT KING -ネクストキング-

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 4P同時プレイ可能
発売日	5月23日予定		

数ある美少女ゲームの中、斬新なシステムとファンタジーという親しみやすい世界観が融合した、まったく新しいタイプの恋愛ゲーム『ネクストキング』が登場。オープニングでは、セル画3000枚を超えるフルアニメーションのビジュアルが収録される。さらに、ゲーム中には人気声優の井上喜久子さんが歌うオリジナルソングも聴けるのだ。今回は、ゲームに登場する12人の女の子の紹介と、特徴的なゲームの流れをおさらいするぞ。

©PLEX ©BANDAI･MARS 1997

12人の美女たちが、恋のお相手♥

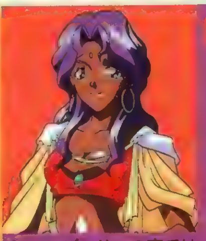
キミは王子となり、ライバルたちと次期王の座をかけて熾烈なバトルを繰り広げるのだ。次期の王は、城下に暮らす12人の女の子たちの人気投票によって決定する。プレイヤーを含む4人の王子たちは、彼女たちに気に入られるために己を磨き、女の子のハートをガッチリとつかむのだ。

そこで気になるのは、どんな女の子たちがキミの運命を握っているのかということ。下でズラリと紹介しているのが、ターゲットになる女の子たち。大人の魅力あふれる色っぽい女性から、ボーイッシュなタイプ、おとなしい子や「おや？」と首を傾げてしまう超個性的な女の子など、じつにバラエティーに富んでいるぞ。より多くの女の子にアプローチをしよう。

チコリ

世界の7大秘宝を集めている、職人の娘。鍵を開けるのが得意なんだ。　CV：高山みなみ

▶チコリの家では、探求心を向上することができる。冒険家らしいよね。



ローズマリー

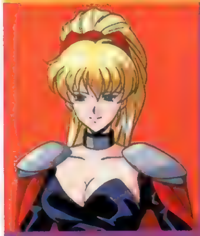
とってもセクシーな踊り子。酒場の娘で友だちが多く、他の子に影響あり。CV：鶴ひろみ

▶ローズマリーの家では、社交性を上げることができる。酒場だからかな？

マレイン

武道家で頼もしいが、好きな男の人の前だとブリッコをしてしまう。　CV：藩　恵子

▶マレインの家では、勇気を上げることができる。冒険には、やはり勇気！



ディル

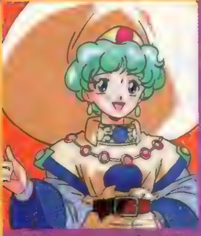
愛用のジョン君というムチをやたらと振り回す、ちょっと危険な魔物使い。CV：篠原恵美

▶ディルの家では、指導力を上げることができる。やはりムチなのか？

フェンネル

治癒魔法を使う、ちょっとドジなシスター。バトル時には、役に立つ。　CV：笠原弘子

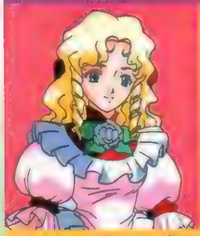
▶フェンネルの家では、道徳心を向上することができる。さすがシスター。



ジンジャー

ギャンブル好きの父親の借金返済に追われる、不幸な商人娘。王様と友だち。CV：荒木香恵

▶ジンジャーの家では、商才を磨くことができる。商人の知恵を盗もう。



アニス

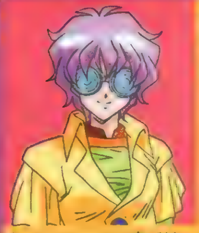
超ワガママながら、虚弱体質の貴族の娘。気前よく、アイテムをくれる。　CV：天野由梨

▶アニスの家では、気品を上げることができる。この辺が貴族らしい。

キャラウェイ

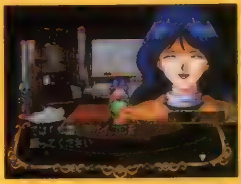
彼女の父がかつて倒した魔物の呪いにより、鉄仮面がついている。　CV：勝生真沙子

▶キャラウェイの家では、正義を磨くことができる。騎士ならではのこと。

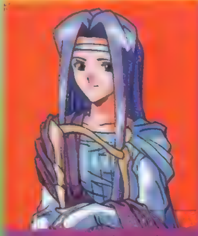


カモミール

怪しい薬を作る、ちょっと危険な学者の娘。実験台を常に探している。　CV：冬馬由美



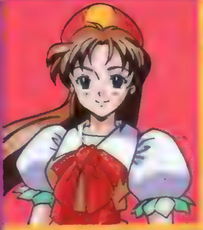
▶カモミールの家では、知識を上げることができる。学者に近づけ!!



コリアンダー

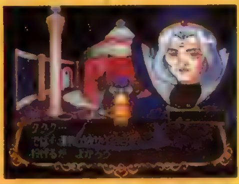
美しい歌声を持ちながら、母の死の悲しみにより、声を失っている。　CV：井上喜久子

▶コリアンダーの家では、芸術性を磨くことができる。センスは大事。

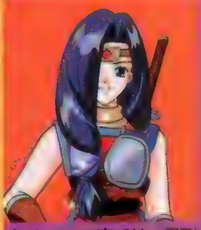


サフラン

恋占いが得意な、カワイイ占い師。でも、自分と王子に関してはサッパリ。CV：丹下　桜



▶サフランの家では、運勢を上げることができる。占い師らしいよね。



クミン

純情で恥ずかしがり屋のニンジャ娘。しかし、忍術はテンでだめみたい。　CV：皆口裕子

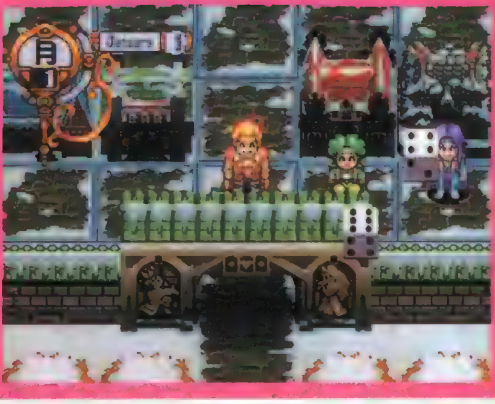
▶クミンの家では、忍耐力を鍛えることができる。忍びの心をマスター！

ゲームの流れをわかりやすく解説!!

1 城下を巡ろう

ゲームの期間は1年間（対戦プレイ時は設定可能）。1日を1ターン、1週間をワンセットとして進行する。月曜から水曜日は城下に暮らす12人の女の子たちの家を訪問し、彼女たちとコミュニケーションをとるのだ。城下での移動は、ボードゲームのようにサイコロを振り、出た目の数の範囲で自由に止まることができる。女の子の家はバラバラに配置されているので、お気に入りの子の家はしっかりチェックしておく必要があるぞ。

また、ライバルの王子たちも虎視眈々と女の子を狙っているから、他の王子たちの動向も見逃してはいけない。対戦時には、最大4人までプレイが可能だぞ。



◀サイコロを振って、いざお目当ての女の子の家へ!! ライバルよりも多く彼女に会うのだ。

2 修業で己を強くしよう!!

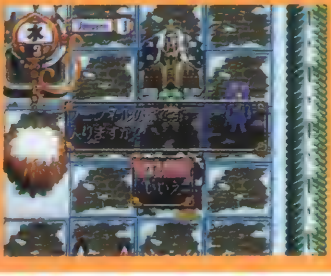
ただ、女の子たちと会話をしているだけでは、彼女たちの好感度を上げることはできない。魅力的な女性たちを相手にするには、まず自分も彼女たちにふさわしい王子になる必要がある。いくらしゃべりや口説き方が達者でも、やはり実力のない男は、どこの世界でも認められないってワケだ。そこで、己を鍛えることになる。女の子たちの家では、彼女たちとの会話の他に修業ができるのだ。修業は、それぞれの女の子の親たちが、キミを鍛えてくれるぞ。また、お気に入りの女の子の親へのアピールも、彼女のハートをゲットするのに重要な要素の1つ。何度も通い、しっかり男を磨け!!

▲女の子の家に入ると、会話をするか修業をするか選択する。

◀サイコロの出た目の数により、パラメータの上がり方が決定。

☆修業は全部で12種類☆

王子には12のパラメータがあり、それに応じた修業が12種類用意されている。修業は女の子たちの家で行われ、正義や指導力、忍耐力に運勢などのパラメータを上げることができる。サイコロの出た目によって上がる数値が決定し、特訓、猛特訓、地獄の猛特訓などがあるぞ。



◀お気に入りの女の子の家で、何度も修業するのだ。ガンバレ!!

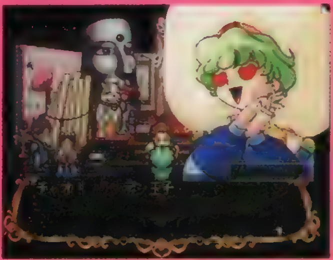
3 プレゼントで女の子の好感度をUPしよう!!

女の子が弱いモノと言えば、やはりプレゼント！　女の子が興味を持っているアイテムをプレゼントすると、一気に好感度が上がり、2人の仲は急接近！　ってなことになるのだ。アイテムは、ダンジョンなどにある宝箱や、モンスターを倒したときに戦利品として入手することができる。アイテムには、薬や武器、装飾品など150種類のバラエティーに富んだ物が用意されているぞ。また、ライバルの王子と戦って奪うこともできるので、対戦プレイがいっそう楽しくなるのだ。

▲現在所有しているアイテムは常に確認しておこう。

プレゼントは考えろ!

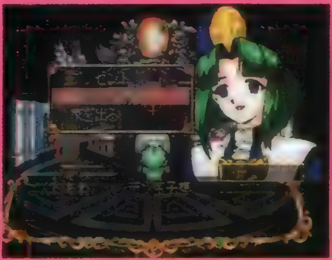
なんでもかんでもプレゼントすれば、いいというワケではない。アイテムは、女の子の好みをしっかり把握していないと、ムダになったりと、効率が悪いぞ。



◀彼女の好みにピッタリだと、好感度アップ!! ラッキ〜。

アイテムとしても使用可能

アイテムによっては、それ自体に効果があり、プレゼントするよりもアイテムとして使用した方が有効なケースがある。しかし、そんなものに限って女の子が欲しがったりする。



◀アイテムとして使うか、プレゼントするか悩みどころ。う〜ん。

4 週末は冒険(デート)に誘おう!!

女の子の好感度が上がると、週末に冒険（デート）へ誘うことができるのだ。城下町から離れたサブマップが冒険の舞台となる。期間は木曜から日曜日の４日間。主な目的は、女の子たちにプレゼントをするためのアイテム収集だ。ダンジョンや森のサブマップでも、城下町と同じようにサイコロを振り、出た目の範囲内で自由に止まることができる。初期状態では、すべてのマスが伏せられている。キャラクターが通過、または止まることでマスが開き、宝箱やモンスターが出現するシステムになっているのだ。

また、冒険に誘うだけでなく、女の子から「あるモンスターを倒してほしい」とか、「あのアイテムが欲しいの」という依頼を受けることがあるぞ。

▲彼女の反応を見て、親しくなってきたら冒険へ誘ってみよう。ＯＫなら、めでたくデート♥

▲これが、サブマップ。一緒に恐ろしい体験をすれば、お互いの親密度も上がるってもの。彼女にカッコイイ姿を見せてあげよう!!

冒険の行き先は全部で10種類!!

冒険の舞台は、火山地帯にある「灼熱のほこら」を始め、世界最強の力を持つといわれる大魔導師がいる「マジョラムの館」やイタズラ好きの妖精が暮らす「妖精の森」、トロッコで移動できる「サボリー鉱山」に、天界へ通じる「天空の塔」などなど、10カ所のダンジョンが用意されている。いろんな場所があって、楽しいぞ。

ダンジョン内には多くのトラップやモンスターが出現し、プレイヤーたちの行く手を阻む。モンスターとの戦闘では、冒険に誘った女の子と一緒に戦うことになるのだ。戦闘は、プレイヤーとモンスターがお互いにサイコロを１回振り、出た目の数が現在のＨＰよりも大きければ勝つことができる。ここでかっこよくモンスターを倒せば、女の子もキミを見直して好感度がグ～ンとアップするぞ。また、ダンジョンの奥に進めば進むほどモンスターが強くなっていくので、城下での修業や強力なアイテムが重要な役割を果たすことになる。ライバルたちに差をつけるためにも、がんばって強くなってポイントを稼ぐのだ。恋愛って大変です……。

かっこよく決めて彼女のハートをゲット

★★ 異世界「ワーランド」で始まる恋と魔法の学園生活 ★★

エーベルージュ

Eberouge

エーベルージュ

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6,800(2枚組)
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	5月予定		

主人公を一人前の魔法使いに育てるSLGパートと、かわいい女の子たちとの恋愛が楽しめるAVGパートの両方が楽しめる恋愛育成SLG『エーベルージュ』。今回はゲーム全体の流れのおさらいと、学園生活で起こるさまざまなイベントを大紹介するぞ！

STORY

魔法と科学が混在する異世界「ワーランド」。その中にあるカタローラ王国の7つの魔法学園では、伝説の「創造魔法」の使い手を育てるべく、各地から優秀な子どもを集めていた。そして今、その1つ「トリフェルズ」に、未来の大魔法使いを夢見る少年、ルシヨン（主人公）が入学してきた。ルームメイトのノイシュや親友のネルト、たくさんの級友たちとの恋と魔法の学園生活が始まる！

▲かつて進んだ科学力を持っていたワーランドは、現在、太古の戦争による影響で温暖化が徐々に進んでいるのだ。

©FUJITSU 1996 REPROGRAM © TAKARA 1996

学園生活は楽しいことがいっぱい!

学園生活には、さまざまなできごとが待っている。学園祭や修学旅行、運動会などのイベントが目白押しだ。もちろん、学校行事だけでなく、季節祭や、女の子と海にデートに出かけたり、遠くの森まで探検に出かけるなんてこともあるのだ。魔法学園での学園生活を思いっきり満喫しよう!!

まずは地道に自己鍛錬にはげめ 育成SLG

学園では、当然遊んでばかりはいられない。学生の本分は勉強。まずは基礎学力の向上や、各種魔法の修行から始めよう。試験でがんばって、良い成績を上げれば、女の子の自分を見る目も変わってくるぞ。1週間のスケジュールを上手に組んで、バランス良く能力を上げていくのだ。

▲一週間分のスケジュールは日曜日の夜に決める。

◀スケジュールを実行すると、選んだ内容に合わせてチビキャラがアニメーションするのだ。

学園内で起こる様々な出会い イベント

学園ではたくさんの出会いがあり、いろいろなイベントが起こる。好きな女の子とのイベントを体験したかったら、好感度を上げるしかないぞ。

▲◀イベントは、選択肢によって展開が変化。イベントを成功させると、女の子の好感度もアップするぞ。能力値が低いと失敗してしまうこともあるのだ。

そして、意中のあの娘と、2人きりで… デート

一緒にクラブ活動したり、イベントをこなして仲良くなると、女の子をデートに誘うことができる。うまく彼女たちと仲良くなって、一緒に海や山へデートに出かけよう!

▶休日には女の子と話をしたり、プレゼントを渡したりできる。

▼また休日は、女の子と公園やお店めぐりなどに出かけられる。無料開放日は水族館や動物園に誘うこともできるぞ。

▶ゲーム後半には、美しく成長した女の子たちのこ〜んなアダルトな姿も!

ステキな友人たちとの

～学園生活を彩るイベント～

新たな友人との出会い、クラブ活動や勉強、そして恋愛……。学園ではたくさんの楽しいできごとが待っている。学園生活を通して起こる様々なイベントを、ピックアップして紹介するぞ！

出会い

～新しい生活の始まり～

世界中からたくさんの子どもが集まった、魔法学園トリフェルズ。全寮制のこの学園で、主人公は多くの友と巡り会う。ルームメイトで女の子みたいなノイシュやあわてんぼうのネルト、そして様々な魅力を持った女の子たち……。経験することすべてが新鮮に感じる、主人公と仲間たちの新しい学園生活が始まるのだ。

▲活発な子や引っ込み思案の子、あわてんぼうやおっとりした子。いろんな子どもたちとの出会いによって主人公も成長していく。

◀新たな出会いは突然やってくることもある。こんな〝お約束〟の出会いも、もしかしたら主人公の将来を決めるきっかけとなる、運命的な出会いかもしれないのだ。

▲新しい友だちとの新しい生活は、見るもの聞くものすべてが新鮮に感じられる。時には、つらい勉強や魔法の修行を忘れて、思いっきり楽しんでしまおう！

出会い、友情、そして…恋。

学園生活
～勉強、クラブ、魔法の修行～

トリフェルズで始まった新たな生活には、様々なイベントが起こる。魔法祭や修学旅行などの四季折々の年中行事、勉強や魔法の試験、そしてクラブ活動など、数々のできごとを通して、時に励まし合い、時には反発しながら、一人前の魔法使いを目指して仲間たちと修行していくのだ。

決して長くはない学園生活。悔いを残さないためにも、積極的に行動していろんな体験をしよう！

▲女の子の今まで知らなかった一面が、イベントで見えてくることもある。

▲トリフェルズにはたくさんのクラブがある。気になるあの子と一緒のクラブに入れば、主人公に対する彼女の気持ちもグンと良くなるかもしれないぞ！

◀子ども同士、時にはケンカをすることもある。主人公はうまくこの場を収めることができるかな？

恋愛
～やがて芽生える気持ち～

学園生活を送るうちに、子どもだった主人公たちも、大人へと徐々に成長していく。それと共に、クラスメイトの女の子たちに対する気持ちも、友だちから異性へのそれに変わっていくのだ。ふとしたことで芽生えたこの気持ちは、心の中で育まれ、やがて恋愛感情へと成長していく。好きな娘との恋愛は、主人公の成長と共に、このゲームのもう１つのテーマなのだ。

まぶしい水着姿にドッキリ!

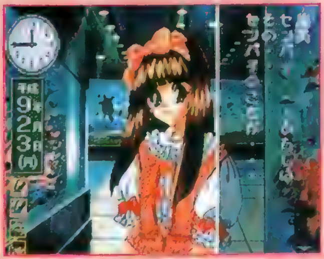
２人の気持ちが十分に高まれば、休日に水族館や動物園などへ、デートに出かけることもできる。そして夏休みには海に誘うこともできちゃうのだ。大胆な水着に包まれた彼女の姿に赤面してしまうかも？

ラブラブな高校生活が楽しめる期待の恋愛SLG

リアルな高校生活を送れる恋愛SLGとして、期待の高まる『初恋ばれんたいん』。今回は、新着のイベントグラフィックをまじえつつ、声優さんの発表もするぞ！　いまから発売日が待ち遠しすぎるね!!

高校2年生の始業式から3年生のバレンタインデーまで、およそ2年間の高校生活で女の子のハートをゲットする！　この恋愛SLG『初恋ばれんたいん』の目的はこれだ。

おもしろいのはゲームの流れで、このゲームでは、ウイークデーが2種類に分けられているのだ。月、火、木、土曜日の週4日は、従来の恋愛育成SLGのようにあらかじめ立てておいたスケジュールに沿って主人公の育成がなされるようになっているが、水曜日と金曜日は違う。ウイークデーの中でこの2日だけは、昼と放課後で合計8回、コマンドを実行することができるようになっているのだ。この日は、女の子に会いに行くことも、パラメータをアップさせることも可能になっている。なお休日は、実行できる内容が水曜日、金曜日とほぼ同じながら、コマンド実行回数は4回と少ない。つまり、ウイークデーの水曜と金曜が、このゲームのカギを握っているといえる。とは言っても、女の子とデートできるのはやっぱり休日だけなので、そういう意味では重要度は高いんだけどね。



▲おしゃべり好きな毛利麻美ちゃん。街中で会ったときには、こんな一面も!?

▼下駄箱で出会った大友千秋ちゃん。髪をほどくと、印象が変わるね。

◀男勝りで気の強い、主人公の幼なじみ。そんな斉藤綾ちゃんだけど、こんな表情はカワイイね。

▶それぞれの女の子の、個性豊かな私服姿も楽しみ。ちなみに、織田夏澄ちゃんです。

初恋ばれんたいん

初恋ばれんたいん

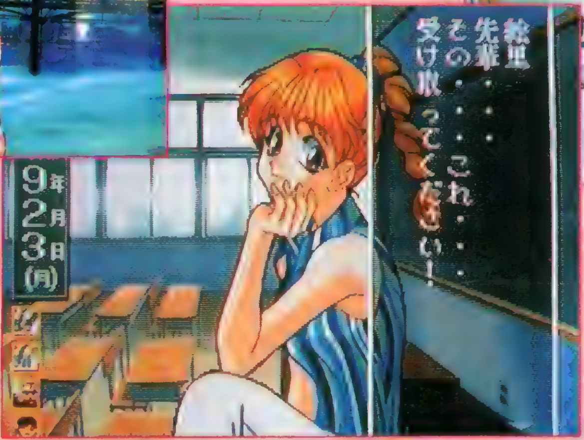
ジャンル	恋愛SLG	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

©Family Soft　※画面は開発中のものです。

待望のデートイベント画面も公開!!

というわけで、待望のデートイベントグラフィックをココに公開！　女の子とデートをするためには、休日に、その子のところに電話をして誘うか、街で会ったときに誘うかの2通りの方法がある。つまり、当日アポからデートにこぎつけるというプロセスを踏むことになるのだ。これって、このジャンルのゲームにしては結構新しいよね。もちろん、主人公のパラメータが女の子の好みに近くないと、デートに誘ってもノッてこないことはいうまでもない。日々、己を鍛えることも重要なのだ。この辺のバランスが、ゲームを盛り上げてくれる。

▲島津絵里ちゃんと花火大会。こういうシーンがデートイベントの醍醐味。



▶バレンタインデーのイベントかな？　目当ての子からもらえたらいいね。

▲毛利麻美ちゃんのバイト先で。個性的な髪型が魅力的！

あなたと会う日が楽しみ♥

待望の声優さん発表!!

ゲームに登場する女の子が主人公＝プレイヤーに話しかけてくれるのが、この手のゲームの魅力。もちろん『初恋ばれんたいん』も、女の子がバッチリしゃべってくれるぞ。ここでは、ヒロインとなる10人のキャラに命を吹き込む、声優さんを発表するぞ。本誌読者には、なじみの深い声優さんも少なくないだろう。中には、「えっ!?」と驚かされる意外なキャスティングもあったりして……。いまから、彼女たちと話をする日が待ち遠しいね。

◀アイドルタレントの真田春菜ちゃん。彼女のこんなセリフも聞ける!?

『初恋ばれんたいん』 CVキャラクターボイスリスト

織田夏澄	日高のりこ	松平葉子	茂呂田かおる
武田雪恵	伊藤未央	伊達　桜	茶山莉子
真田春菜	柳原みわ	前田麗香	北条静香
大友千秋	美木まさき	毛利麻美	そのざきみえ
斉藤　綾	森本晶	島津絵里	永瀬いくみ

ついにアーケード版『ときめき』が登場!

第8回 ノンストップ! Non stop! ときめきメモリアル

今回お届けするのは、新着情報のアーケード版と『対戦とっかえだま』と、『虹色の青春』&『Selection～』の続報。それから恒例の声優インタビューには、ついに美樹原愛役の栗原みきこさんが登場するぞ。下のはみだし欄にもライブビデオなどの情報が掲載されているから、見逃さないようにチェックしてね!

アーケード新作発表!『ときめきメモリアル～おしえてyour heart～』

「ときめき」新作ゲームがアーケードにも登場だ。ジャンルは恋愛ＳＬＧで、３年間女のコとデートして卒業の日に伝説の樹の下で告白を受ける、という『ときめき』本編に近いゲーム内容。しかし、プレイヤーの心拍数と発汗量をセンサーで感知し、それをライフゲージに活用する新システムを導入しているのだ。デートのときの選択肢とセンサーが感知した状態によって女のコの反応が変化。もし女のコに悪い印象を与えるとライフゲージが減ってしまう仕組みだ。登場時期などは未定だが、この斬新なシステムは興味あるよね。

◀今までになかった展開だ。賛否両論が予想される。

▲こんなふうに、いろいろな誘惑がプレイヤーの心を揺さぶるのだ。

◀デートは１シーズンに１回、つまり３年間で12回デートできる。

©1994, 1996, 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

※画面は開発中のものです。

プリント機能つき

ゲームが終了すると、ポストカードサイズのメッセージカードがプリントされる仕様になっているのだ。このカードは500種類もあり、ユーザーがコレクションすることもできる。途中でゲームオーバーになってもカードはプリントされるぞ。

◀女のコの評価マークとメッセージつき。

心拍数・発汗度を感知するセンサー搭載

▶こういうシーンで女の子との仲を邪魔するぞ。

右の写真のマウスのようなものがセンサー感知部分だ。画面写真の心拍モニターがときめき度を、発汗メーターがドキドキ度をチェックする。女のコとのデート中には、プレイヤーを誘惑するシーンや動揺させるハプニングなどが発生。このときの選択肢の答え方とプレイヤーの状態がゲームを左右するのだ。平静を保ちながらプレイするのがコツ!?

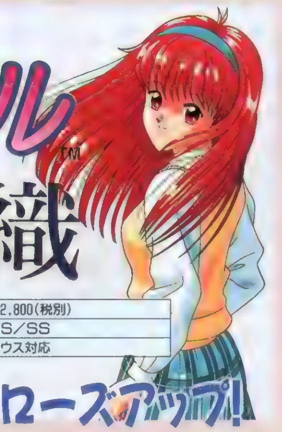
ノンストップ! Non stop! メモリアル はみだし 昨年12月21日に開催された「ときめきメモリアル　ファンタスティッククリスマス　in　ヴェルファーレ」のライブビデオが通販限定商品として発売。詳しくは0120-573-114まで。価格は¥3,800（税込・送料別途）。申し込み〆切は３／10。

『虹色の青春』秋穂みのり役に丹下桜さんが決定!

『虹色の青春』に登場する新キャラ、秋穂みのりのキャラクターボイスが丹下桜さんに正式決定された。すでにインターネットのコナミホームページ（URL「http://www.konami.co.jp/」）では先行発表されていたので、知ってる人も多いんじゃないかな？丹下桜さんといえば、ときめき関連のラジオやCDのパーソナリティを務める、『ときめき』とは縁の深い声優さんだ。あのキュートボイスは主人公の後輩であるみのりちゃん役にピッタリだよね。

◀ゲームでも丹下桜さんの声に逢えるなんて嬉しいね。

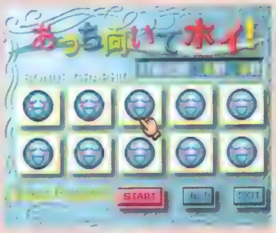
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織



ジャンル	ETC	価格	¥2,800(税別)
メーカー	コナミ	対応機種	PS/SS
発売日	PS版3月27日/SS版3月20日	周辺機器	マウス対応

今回はミニゲームをクローズアップ!

発売まで約1カ月と迫ったこのソフトには、「あっちむいてホイ！」ができるミニゲームが収録されているのだ。詩織に勝てば、お約束のごほうびCGを堪能できるぞ！



◀これが一度も対戦していない画面。詩織い、勝負だ！

◀後出しに対するリアクションなども用意されているぞ。

▶詩織に勝った数だけ見られるCGが増えていくぞ。

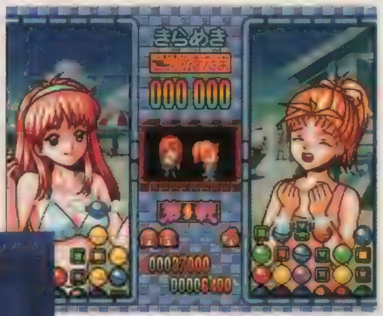
詩織に勝つとボーナスグラフィックが見られるぞ

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

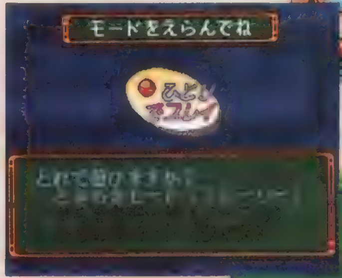
ジャンル	PZG	価格	未定
メーカー	コナミ	対応機種	PS/SS
発売日	PS版5月予定/SS版夏予定	周辺機器	未定

ついにPS版の画面を入手!!

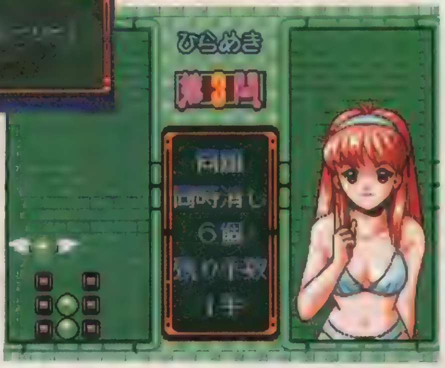
大ヒット作『対戦ぱずるだま』同様、『対戦とっかえだま』も『ときめき』仕様にリメイクされてPS・SSに登場するぞ。同じ玉を揃えて消していくというルールは『ぱずるだま』と同じ。でも『とっかえだま』では、下からせり上がってくる玉の位置を自由に入れ換えて、同じ玉を3つ以上揃えて消していくのだ。玉が画面の上まで積み上がったらゲームオーバーだが、負けそうになっても一発逆転のチャンスがあるから対戦は盛り上がるぞ！　発売日は夏予定だが、詳しい情報が入りしだい掲載するから楽しみにしててね。



▲なぜか水着。キャラデザインも『ぱずるだま』同様、多少違っているようだ。



▲1Pは3つのモードから選べるようだ。ちなみに2Pでは、3種類の攻撃玉を選ぶことができる。いろいろな楽しみ方ができそうだね。



▶1Pの「ひらめきモード」はクイズ形式。出題される問題を規定の条件に沿ってクリアしていくものだ。連鎖上達への近道かも？

Non stop! ときめきメモリアル はみだし 藤崎詩織1stアルバム発売を記念して、通販限定商品を発売。ポスター2枚セット:¥1,200、ポストカード5枚セット:¥500、テレホンカード4種類:各¥1,200、クリアファイル5枚セット:¥1,000、藤崎詩織ポートレート集:¥2,500（価格はすべて税別）。申し込み・お問い合わせは0120-573-114まで。

やっぱり愛ちゃんが一番好きです

――『ときめきメモリアル』本編をプレイされたことはありますか？

栗原みきこさん（以下栗原、敬称略）：あります。ＰＳとＳＳを持っているんですけど、一番最初にプレイしたのはＰＣエンジン版なんですよ。そのときは友だちの家で３時間ぐらいプレイして、「すっごく面白い！　男の子がハマるのわかる気がする」って思ったんですよね。でも途中からやったものだから操作の仕方がよくわからなくて、告白までいかなかったんですよ。その後、ＰＳ版をいただいてからは６回ぐらいプレイしました。なんかただの「ときめき」ファンみたいな感じですね（笑）。それからＳＳ版が出たときにプレイして、自分から告白して詩織ちゃんをゲットしました。すっごく嬉しかったです。それと、愛ちゃんがムクを連れてきらめき中央公園に来る場面をずっと見たかったんですけど、それを見ることができたのがちょっと嬉しかったなぁ。相合傘の下校イベントも楽しかったです。あとはクリスマスパーティーの帰りに、仔猫を拾う場面が見たいですね。私は、たくさんいる声優さんの中でも一番多くプレイしているんじゃないかな（笑）。

――美樹原さんの告白はお聞きになりましたか？

栗原：はい。私、愛ちゃんの告白を聞く前にファンの方が作った同人誌を読んでいたんですよ。それに「好きだ、と言ったら２人の愛を永遠にしてしまう恐ろしい娘」みたいなことが書いてあって、「男の人って愛ちゃんの告白を聞くとゾッとするものなのかな」って思ったんですよね。

――「捕まったな」って感じですかね？

栗原：そうみたい（笑）。そういうことがあって、自分でも演じたセリフってハッキリ言って覚えてないので、「こんなこと言ってたんだ」って感じでしたね。だから〝告白に来てくれて嬉しい〟というよりは〝自分の喋ったセリフが聞けて嬉しい〟って感じかな。

――ちなみにお気に入りのキャラは誰ですか？

栗原：やっぱり愛ちゃんが一番です。昔は詩織ちゃんが好きだったんですけど……ちょっと怖いんですよね（笑）。

――そうですね。怒らせちゃいけませんね（笑）。

栗原：そういう噂を聞いてて、実際に告白を聞いたときに「ちょっとタカビー？」とか思っちゃって（笑）。詩織ちゃんは何でもできるし、性格も声もいいし、全体的に可愛いじゃないですか。ちょっと怖いっていうのがなければ最高なのに（笑）。今は如月未緒ちゃんや清川さんが好きです。私、ピンク色が好きなので、グラフィック的には古式さんが好きですね。

――では『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』の方はプレイされたことはありますか？

栗原：もう何度もやってるんですけど、どうしても伊集院さんに勝てないんですよ。最近は好雄くんにも負けるようになっちゃって、「俺って強すぎるぅー？」のセリフに「チクショー！」って思いながら何度もコンティニューしてるんです（笑）。私が下手だからかもしれないんですけど、勝った段階でセーブできるようにしてほしかったですね。あと、エンドレスでずーっと練習できるモードとかあったらよかったなぁって思います。

――今度『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』が出るんですけど、もう収録はされたんですか？

栗原：はい、もう終わりました。いくら説明を受けてもゲームがよくわからなかったんです（笑）。でも収録の方は、わりとサクサク終わりました。

――あ、『おしえてyour heart』の方も収録終わったんですか？

栗原：そっちの方が「とっかえだま」より先に終わったんですよ。なんか発汗とか心拍数とかを取り入れた画期的なシステムらしいんですよね。それを聞いて「頭や胸とかにいろいろコードを付けるんですか？　大変ですね」って言ったら、「そんなことしませんよ。でもそれ面白いですね」って言われちゃったんですよ（笑）。

――従来の『ときめき』とは方向性が違いますよね。

栗原：内容的にはいろいろな意味で「すごいな」って感じでしたね。でも収録自体は楽しかったですよ。どんなふうになるのか興味はあるので、ゲームセンターに出たら行って見てみたいですね〜。ちょっとだけプレイしてみたいかな？（笑）。

Mikiko Ku

『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

栗原みきこ
ラブリーインタビュー

今回のゲストは、寒い季節に暖かな春を運んで来てくれるような栗原みきこさん。ご自分でも「ハッキリした性格」と言うほど、普段の栗原さんの印象は演じている美樹原愛役とは違う。ハイトーンの可愛らしい声でハキハキと話す語り口調はとても爽やかで小気味良い。そんな栗原さんの、思わず笑っちゃうようなエピソードにも注目だ！

　PHOTO／まきたゆういち

◀北風が吹く中、嫌な顔ひとつせずに撮影に臨んでくれました。「私から春を感じてね」とこの笑顔。

私は"言いたいこと"は言っちゃうんです

──「月刊ときめきメモリアル」のアフレコの方はどうですか？

栗原：そうですねぇ、今のドラマの方には愛ちゃんは出てなくて、私は〝水泳部員Ｉ〟をやってます（笑）。だから「動物伝言板」でお〝耳〟にかかりましょうって感じですね。

──ではその「動物伝言板」の収録はいかがですか？

栗原：毎回ゲストが違ってて楽しいです。ゲストの方の反応が面白くて、笑っちゃってできなくなったりしたこともあります（笑）。１回目のゲストが紐緒さんだったんですよ。そのときマイクの前に２人で並んで座ったんですけど、横で中友子ちゃんがあの低い声で淡々とセリフを言うじゃないですか。それがなんかミョ〜におかしくって、声が震えてきちゃうんですよ。しまいには「もう笑っちゃって耐えられません」って状態になっちゃったんです（笑）。他のキャラクターがゲストのときはほのぼのとしてるんですけど、中ちゃんのときは面白かったですね。

──それでは、美樹原愛のキャラクターについてお伺いしますけど、第一印象って覚えていらっしゃいますか？

栗原：愛ちゃんの第一印象っていうよりは、「えっ、私がやるの？」っていう感じでしたね。それまで内気とかおとなしいとか、そういう役を演じたことがなかったんですよ。同じ女の子でも、すごく元気な子やちょっと変わってる子を演じることが多かったので、おとなしくて可愛い女の子を私が演じるのはちょっと違うんじゃないかなって思ったんですよね。

──フリートークで栗原さんは「愛ちゃんとは性格が違う」っておっしゃってますよね。どういう面でギャップを感じますか？

栗原：私は〝言いたいことを言えない〟っていうことがないんですよ。「月メモ」の中でも言ってるんですけど、〝今まで言えなかったこと〟っていうお題のときに「私に限って言えないことはありません」って言ったら、「そうだよね〜」ってみんなに突っ込まれて……（笑）。皆さんにもそう思われてるくらい後先を考えないでハッキリ言ってしまうので、それが一番違うところかなぁ。

──役作りの面で苦労したことは？

栗原：いえ、そういう意味では別に苦労はないです。今まで演じてきた役だって全部性格も年齢も違いますし、性別が異なることもありますからね。よく〝キャラクターが自分に降りてくる〟っていう言い方で、私も「愛ちゃんが降りてこな〜い」とか言ったりはします（笑）。たぶん私は一番最初にＰＣエンジン版を録音したときに、今、私の中に持っている「美樹原愛」っていう女の子の基本が出来上がったんだと思います。あのときは自分の中にある純粋さとか可愛い部分、「どうしても言えないことがあるのかもしれない」っていう部分を100%引き出したんですよね。そうすると、そこはもう美樹原愛ちゃんなんですよ。例えば、栗原みきこの中のいっぱいある引き出しの１つを開けてボヨ〜ンとエアバッグみたいに広げるんです。そういう感覚だと思うので、他のお仕事でもあまり「すごくやりにくい」とか「イヤだな」と感じたことはないですね。台本で漢字が難しいとか口が回らないとかはありますけど（笑）。

──では逆に、美樹原さんと似ているところはありますか？

栗原：動物好きなところですね。ウチにも犬が１頭と猫が４匹います。でも私は猿に見とれたりはしないぞ（爆笑）。私、大っきい動物が好きなんですよ。ウチの猫も太ってますし（笑）。ラクダとかゾウとかキリンとか、あと黒豹とかライオンとか、大きくて堂々としてるのが好きなんです。犬もハスキーとかピレネー犬とかアフガンハウンドとかレトリバーとかがすごい好きですね。でも動物好きなところ以外に、どんな女の子の中にも恥じらいの気持ちとか女の子らしい部分ってあると思うんですよ。だからそういう部分は共通するんじゃないかなって思います。

──キャラクターのイメージは最初の頃から変わりましたか？

栗原：最初は情報が全然なくて、絵も小さいＣＧ画面だけだったので、絵に合わせる感覚よりも〝私が演じたのが愛ちゃん〟っていうイメージだったんですよね。今は自分でゲームをプレイしてますし、みんなからいろんなことを言われますから、ちょっとずつそういう部分が加味されて愛ちゃん自身が変化していってるんじゃないかなと思います。「あ、こういうところもあったんだ」っていう部分もときどき見つけたりしますね。でも、絶対歌を歌うタイプじゃないと思うんですけどね（笑）。なんかマイク持ったら震えちゃって声が出てきそうにないタイプじゃないですか。だから歌に関しては自分の中で正当化するのにちょっと時間がかかりましたね。

──キャラクターへの思い入れは？

栗原：もう自分の中で愛ちゃんをなんとなく解ってきているので、「こういうことは言わないんじゃないかな」って思ったりすることがありますね。キャラクターとしては、やっぱり栗原みきこの中の代表作になるんだと思います。今までこんなに長く付き合ったり、すごくヒットした作品に巡り合ってないので、自分の中では位置的に高いですね。あと、普通女の子と男の子の前で態度が違ったりすると同性に嫌われるじゃないですか。だから客観的には愛ちゃんがそうじゃないといいなぁって思いますね。

──ああ、そうですね。詩織ちゃんと話すときはあんまり口ごもったりしませんね。

栗原：ドラマの中では詩織ちゃんとか他の女の子としゃべってるときは、おとなしめだけどキチンと喋りますよね。まぁ、ゲームのときって相手がプレイヤーだけじゃないですか。詩織ちゃんとのやりとりはちょっとあるだけですからね。男の子の前に出るとアガっちゃって喋れないっていうキャラクターを最初に作っちゃったので、逆にドラマとかで「女の子同士で喋るとき、この子どんなふうに話すんだろう」ってちょっと考えちゃったかな。話が前後しますけど、それが苦労といえば苦労でしたね。

──総合的に美樹原愛をどう思ってますか？

栗原：「可愛い子だなぁ」って思うのと、「そんなんで世の中渡っていけるの？」と思う部分と２つありますね。例えばクラスメートだったりした場合に、私は反対の方向にいるのでもしかしたらお友だちにはなれないかもしれない。でも、ものすごく仲良くなって「私が守ってあげる」っていう感じになるかもしれない。実際にはいないからわからないんですけど、〝もしいたら〟って考えると両極端なんですよ。

──もう少し強くなってほしいですか？

栗原：そうですねぇ。ある意味、芯の強いところはあるのかもしれないんですよ。例えば浦島太郎みたいに、いじめられてる犬や猫がいたら相手がどんな不良さんであっても立ち向かっていっちゃうんじゃないかな。そんな、ものすごく一本筋の通ったものがあるんじゃないかなって思いますね。

▲「ヴェルファーレのイベントでコケちゃったんです。だからビデオを見て〝チェックだ、チェック！〟ってチェックしないと（笑）」というお話も。

「……」のセリフもお芝居したんですよ

――今までにあったハプニングや、今だから話せるエピソードなどを教えて下さい。
栗原：うーん、ヴェルファーレのときは大変でしたけどね(笑)。地震は起こるわ電源は落ちちゃうわで「どうするの？」ってみんな楽屋でブルブルしてたんですよ。それと、一番最初のＰＣエンジン版の収録のときが台風だったので、あれだけはすごーくよく覚えてますね。行くのも大変だったし、待ち時間も長くて、それであのセリフ量でしたからね。収録が終わっても帰れなくて、「このままスタジオに泊まるのはヤだな」って思ってたりしたんです(笑)。その収録のとき、愛ちゃんに多かった「……」のセリフを全部お芝居したんです。好きなら好きなりの、嫌いなら嫌いなりの息のお芝居をしたんですよ。
――ああ、PCエンジン版には入ってますね。
栗原：あ、そうですか。私はＰＳ版から本格的にプレイしたので、愛ちゃんが息を呑み込むところとか「カットされちゃったのかな」ってガッカリしたんですよね。あとは、ＰＳ版の収録のときに雑誌社の方がたくさんいらしてて、インタビューとか撮影とかがあったのですごくビックリしたのを覚えてます。私、そんなに人気がある作品になってるっていうことをあのとき初めて知ったんですよ。まさに今だから話せるんですけど、私あの日お酒飲んで行っちゃったんですよぉ。
――ええーっ、そうだったんですか。そんなこと言っちゃっていいんですか？
栗原：だってもう２年くらい前の話でしょ。あの日「ときめき」の収録の前にレギュラーのＣＭのお仕事があって、出演者もわりと多かったんですよ。それでお仕事が終わった後にみんなでお食事に行って、「この後お仕事があるんですけど」って言ったんですけど「まぁまぁ一杯」ってビールを勧められちゃったんですよね。私も嫌いじゃないので「じゃあ一杯だけですよ」って飲んでしまったんです～(笑)。私、「ときめき」の収録に撮影があるなんて聞いてなかったんですよ。だから……へへっ！　ということで、今だから話せる失敗談でした(笑)。
――先ほど話題に出ましたけど、昨年ヴェルファーレで行われたイベントでは、関根明子さんとデュエットを披露されましたね？
栗原：Ｗｉｎｋを狙ったんですけどね。ちょっとハズレてしまいました(笑)。
――いやぁ、カッコ良かったですよ。衣装もすごく綺麗でしたね～。
栗原：ありがとうございます。衣装はね、作りました！
――えっ、ご自分で作ったんですか!?
栗原：ええ。買ってきたドレスを縫ったり張ったりして、キラキラのビーズとかも全部自分で付けました。２人で歌うからお揃いじゃないとマズイじゃないですか。でも、自分たちが持ってるドレスには似たようなものがなくって、じゃあ自分たちで作ろうってことになったんですよ。
――器用ですね。あの振り付けはお２人で考えたんですか？
栗原：最初は笹木綾子さんにお願いしようと思ってたんですけど、綾子さんはヴェルファーレの２日後にダンスのステージがあったので、私のお友だちのダンスの先生にお願いしました。でもそのダンスの先生は３日後に外国に行っちゃう予定だったので、もう無理矢理スケジュールを合わせてもらったんですよ。だから先生に見てもらったのが２日間だけで、合計５時間ぐらいですね。２人とも時間がとれなくて、先生が踊っているビデオをそれぞれ見て練習したので、２人で合わせる時間もなかったんです。あれは一発本番みたいなものでしたね。だから踊りが合ってなくても大目に見てね(笑)。
――ゲームにとどまらず、『ときめき』がどんどん大きくなっていくことに対してどう感じてますか？
栗原：知らないところでどんどん進んでて、なんか愛ちゃんだけ後ろの方でムクと遊んでいるから気づかないんじゃないの？　っていう感じですね(爆笑)。去年も言ってたような気がするんですけど、「今年もすごいねぇ」って感じですかね。
――どんどん拍車がかかってきて、ホントに止まりませんよね(笑)。
栗原：だから良いものを作ってもらいたいですね。ファンの人が納得して喜んでもらえるものを自分も作りたいし、そういうものを提供していくのが根本だと思ってますから。私が声優を選んだのもそうなんですけど、ゲームやアニメの会社って夢とか希望を与えるお仕事だと思うんですよ。だからそういう意味でクオリティの高いものを作っていただきたいなと思います。好きだった人がもっと好きになる、興味がなかった人が興味を持つようになる……そんなものができるといいなって思いますね。ちょっと優等生っぽいかな(笑)。
――これからの「ときめき」に期待することは？
栗原：もう少し、愛ちゃんとムクの出番を増やしてくれるといいなぁ(笑)。みんながまんべんなく出るような感じがいいかなぁって思います。
――ファンの人はコナミさんにおハガキを出しましょう(笑)。では話は変わりますが、栗原みきこさんの『ときめき』以外のご活動を詳しく教えて下さい。
栗原：私はＣＭが多いかな。東京近郊の方は見たことがあると思うんですけど、ハトヤホテルのＣＭ。鳩の親子４人が出てくるんですけど、そのお兄ちゃんと妹の声を一人二役でやってます。それと、マルコメ味噌「京懐石」のマルコメ君の声を当てています。あとは札幌地区限定ですけど、ラジオでアニメイトのＣＭをやってます。
――ゲーム関係では何かありますか？
栗原：あるんですけど、まだ発表になっていないから言えないんですよ(笑)。ＰＳとＳＳのゲームで３つくらい収録したので、今年か来年には皆さんのお〝耳〟にかかれるかもしれませんね。
――最後にファンの皆さんにメッセージをどうぞ。
栗原：いつもありがとうございます。この場を借りてお礼を申し上げます。それから、ファンの皆さんにお願いがあるんですけど、「みるきぃ」って呼び捨てにしないで下さい。いつも応援してくださる方はわかってくださっていると思いますけど、私もとってもとっても愛情を持って接してますので、ちゃんと「みるきぃさん」って呼んで下さいね。

きらめき情報局

CD もうすぐ発売の新譜

★月刊ときめきメモリアル　No.8

清川さん活躍のドラマは後編。虹野沙希のバスルームトークやゆかり&夕子の脱力まんざい、笹木綾子さんと関根明子さんの新曲も収録。

▶キングレコード／3月5日発売／¥2,200

★Rumor／長沢ゆりか

ゆり姉待望のセカンドアルバムが登場。シングル曲「愛が永遠を止めていく」と「蜃気楼」を含めた、全10曲を収録している。

▶キングレコード／3月5日発売／¥3,000

★金月真美　MOONLIGHT LIPS　ラジオデイズに恋をしてII

金月真美さん、丹下桜さん出演のラジオ番組のCD化第2弾。ラジオ制作現場を舞台に展開する恋愛ドラマという趣向になっているぞ。

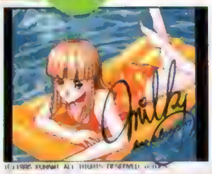
▶キングレコード／3月5日発売／¥2,800

今後の発売スケジュール

CD 月刊ときめきメモリアル 春の増刊号(仮題)……3月25日発売／¥[illegible]
月刊ときめきメモリアル No.9……4月5日発売／¥[illegible]
金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をして3……4月5日発売／¥[illegible]
長沢ゆりか 5thシングル（タイトル未定）……4月25日発売／¥1,020

PRESENT 豪華&レアな賞品

今回インタビューに登場した栗原みきこさんの直筆サイン入りグッズと、藤崎詩織1stアルバム発売記念のクリアファイル&テレカセットをプレゼント。応募方法など詳しいことはP179を見てね。



↑→栗原みきこさん直筆サイン入り画面写真　10名

→栗原みきこさん直筆サイン入りポスター　3名

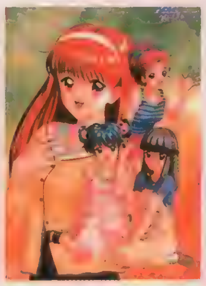
←藤崎詩織クリアファイル&テレカセット　5名

→栗原みきこさん直筆サイン入りPS「ときめき」限定版　1名

GOODS 3月14日発売のグッズ

↓アートクリスタル

ステンドグラスのような透明仕様。ジグソーパズルフレームNo.5-B対応。W380mm×H530mmサイズ、¥1,500。



▶絵柄タイプ1「あなたに夢中」

▶絵柄タイプ2「しあわせ気分」

↑おやすみパジャマ

12人のキャラがプリントされたコットン100%のパジャマ。フリーサイズで、¥6,800。

↓おはようマグ

ときめきキャラをプリントしたマグカップ。縁にはコアラ付き。全12種類、各¥1,600。

PRIZE プライズ新賞品情報

アーケード用プライズマシーンの景品に新製品が続々登場している。今回紹介するのは、稼働中～3月上旬登場予定のものだ。全国のゲームセンターにてどうぞ。

↓ときめきフラットキーホルダー

ときめきキャラを型どったゴム製キーホルダー。ポストカード付きで全12種類。

↓ときめきSDキーホルダー冬服

立体マスコットキーホルダーの冬制服バージョン。全12種類、3月上旬登場予定。

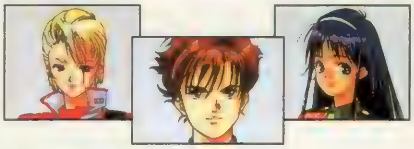
↓ときめきCD vol.3&vol.4

ときめきCD第2弾で、それぞれのキャラが日記を朗読する内容だ。vol.3は2月20日登場、vol.4は3月登場予定。

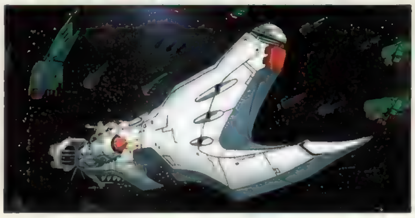
PlayStation
イラスト●石田敦子（スタジオG-1）
おもしろさ、120%、エクセレント級！
華麗に、優雅に、
美少女達の熱き戦いが再び……
無限の可能性を信じて少女達は戦う……
鈴木めぐみ（北条静香）
新堂環（勝生真沙子）
本田飛鳥（茶山莉子）
大久保久美（長沢美樹）
小和田奈々（高橋美紀）
キャシィ・ワイルド（高乃麗）
御手洗清子（日高のり子）
対戦格闘アクションゲーム
あすか120%エクセレント
BURNING Fest. EXCELLENT
★豪華声優勢揃い！
●本田飛鳥 茶山莉子
●新藤環 勝生真沙子
●北条虎美 伊藤未央
●山崎竜子 森本晶
●大久保久美 長沢美樹
●鈴木めぐみ 北条静香
●豊田可莉奈 荒木香恵
●小和田奈々 高橋美紀
●御手洗清子 日高のり子
●キャシィ・ワイルド 高乃麗
●川崎忍 西沢広香
●鳳ケ谷鉄子 島津冴子
★シナリオ、バランス、すべてにおいて120%プラス！ ★ストーリーの進め方によってキャラクターが、パワーアップ！ ★超必殺技を修得するもしないもプレイヤーしだい！ ★コミカルで可愛いキャラクター10人に、忍シナリオを加え、合計11人のアドベンチャーモードでパラメーターをアップ！
●5月2日㈮発売予定
標準価格¥5,800（税抜）
©1997 Family Soft／Fill in Café

恋愛パラレルストーリー
初恋ばれんたいん
PlayStation
♥5月30日(金)発売予定
標準価格￥5,800(税抜)
©1997 Family Soft／Fill in Cafe
イラスト●羽原よしかづ
きっと、あの娘に逢いたくなる……。
豊田可和奈(荒木香恵)
北条虎美(伊藤未央)
山崎竜子(森本晶)
川崎忍(西沢広香)
●登場キャラクターは総勢21人。幼なじみやお節介、お姉さんに妹、年下、ライバル、女教師などなど……様々なキャラクター達が繰り広げる、学園らぶ！LOVE!ストーリー!!
●高校生活2年間でバレンタインにキミはいくつチョコをもらえるか?、本当の恋人に出逢えるのか?、キミの未来をシミュレーショト!!
★豪華声優勢揃い！
♥織田夏澄（日高のり子）
♥真田春奈（柳原みわ）
♥武田雪恵（伊藤未央）
♥大友千秋（美木まさき）
♥斉藤綾（森本晶）
♥松平葉子（茂呂田かおる）
♥伊達桜（茶山莉子）
♥前田麗香（北条静香）
♥毛利麻美（そのざきみえ）
♥島津絵里（永瀬いくみ）
●古舘伊知子 ●新堂源一郎学院長 ●山科文磨教頭
水谷優子 加藤精三 滝浪倫邦
※画面写真はすべて開発中のものです。
速報！イベント情報
～東京ゲームショウ'97春～
「TOKYO GAME SHOW '97 SPRING」「あすか120%メガファイトトーナメント in TGS」を開催！
●1997年4月5日(土)・6日(日)一般入場日 ●会場：東京ビッグサイト(東京国際展示場) ▲あすか実行委員会
皆さんのご来場、待ってます！
Family Soft
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●お問い合わせ先：㈱ファミリーソフト〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号ユーザー対応TEL.03(3924)5435

キャラクターデザイン
美樹本晴彦



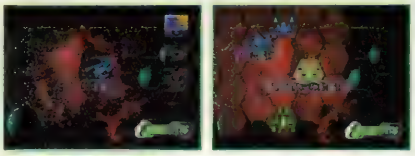
メカデザイン
松本零士

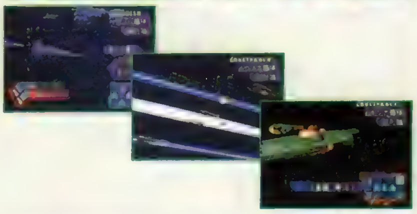


■アドベンチャーシーンは、豪華声優陣によるフルボイスにパワーアップ。

【CAST】 國府田マリ子 林延年
緑川光 根谷美智子 堀内賢雄
椎名へきる 森川智之 深見梨加 他

■3Dポリゴンによる大迫力の艦隊戦には、新システムR・C・M（ランダムチットムーブ）を導入。





■Windows95版 クォヴァディス～イベルカーツ戦役～同時リリース予定!!

■文化放送「浅田葉子のグラムス レディオナイト」にて、ラジオドラマ「クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～」好評ON AIR中!!（毎週水曜日PM9:00～）

■クォヴァディス サウンドファイル、wea japanより4月10日発売決定!

■「クォヴァディス」ドラマCD（全6巻）、好評発売中!!

PlayStation

1997.3.28 ON SALE

¥5,800（税別） ©GLAMS,INC.1995 1997

グラムスは、スタッフを募集しています。

●職種：①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④サウンドクリエーター
●資格：高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者 ④実務経験者
●応募方法：履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／下記住所の人事部DP係宛。 ※お問い合わせ先：人事部 TEL.03-3224-3131 担当／横山、吉原
グラムス株式会社 〒106 東京都港区六本木3-5-27 六本木山田ビル3F

GLAMS,INC.

新作●ソフトステーション

Soft Station

Vol.42

もう、春の足音も聞こえてくるかな？　なんて気の早いキミ。寒〜い冬があけるのは、もう少し先の話。でも、PSの新作は冬知らず！　つくしも驚く、出るわ出るわの常春状態。大好きなゲームに囲まれながら、ひと足はやい春を体感してみる？

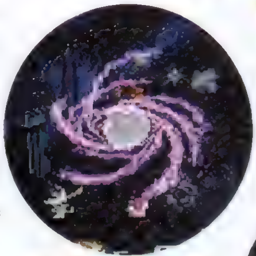
Blaze&Blade ~Eternal Quest~

パソコンゲーム界の老舗が放つ、PSの機能を生かしきったA・RPG。友だちとのパーティプレイに燃えるのだ！

ジャンル	A・RPG	価格	未定
メーカー	T&ESOFT	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マルチタップ(最大4P可)
発売日	未定		

RPGの新しいカタチ、これが本当のパーティプレイだ!

剣と魔法の世界を舞台に繰り広げられる壮大な3D・RPG。この『Blaze&Blade』(以下ブレイズ)の世界は、3Dポリゴン&テクスチャにより美しく描かれており、リアルな冒険が楽しめるようになっている。イベントや魔法などの要所ではカメラアングルを変化させるなどの演出でプレイを盛り上げるぞ。さまざま特性を持った種族からキャラを選び、性格パラメータなどを調整することで、個性豊かなキャラを設定できるのだ。そして「ブレイズ」最大の特徴は、メモリーカードにセーブしたキャラ4人までの同時プレイが可能な点(3人以上はマルチタップ使用)。この機能によりRPGの新しい楽しみが味わえるぞ。

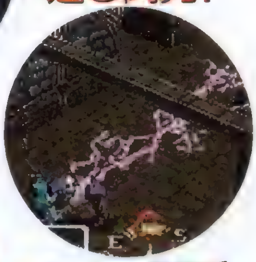


偉大なる魔法

▲術者の集中により、魔力が渦となっていく様もポリゴンで表現。リアルかつ迫力のある演出に、魔法を使うのが楽しくなってしまうぞ。

▼矢の如く放たれる閃光は、一瞬で相手を貫く。リアルタイム進行のこのゲームでは、動きの速い敵に当てるのは難しくなりそうだぞ。

迸る閃光！



マルチセッション機能で盛り上がるパーティプレイ

キャラごとにセーブができるこの『ブレイズ』では、別々に育てた友だちのキャラとのパーティ編成も可能だ！　力を合わせれば、1人では攻略の難しい迷宮も楽にクリア!?

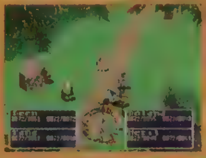
▲1人プレイもOKだが、冒険のキビシさは変わらない。

求む冒険者!!

◀メモリーカードを使えばセーブしたキャラデータで友だちと冒険できる。

冒険の舞台はキミの手で選べ!

「ブレイズ」で用意されているクエストは9つ以上。数々のトラップが設けられたダンジョン探索から、大自然の秘境まで、シチュエーションはさまざま。しかも、その攻略の順番はプレイヤーが任意に選択できるのだ。キャラによって場所の得手不得手があるから、状況に応じてパーティ編成を替えるなどの、戦略性も重要になってくる。すべてのクエストをクリアしたとき、キミを待ち受けるモノは!?



◀1P時での他キャラの操作はAIが担当。

▲見ているだけで暑くなってきそうな火山地帯。噴き出す炎に注意。

▲時には海底深く沈んだ神殿の探索も。勇気を持って前進あるのみ。

▲塔と塔を繋ぐ架け橋の途中なのか？　足を踏みはずしそうでコワイ。

©1997 T&ESOFT,Inc.

Zero4Champ DooZy-J

ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ・ジェイ

平日はミニゲームや草レース、週末にはレースにデート……
一週間がイケイケな大忙しの最新作は『DooZy-J』でGO!

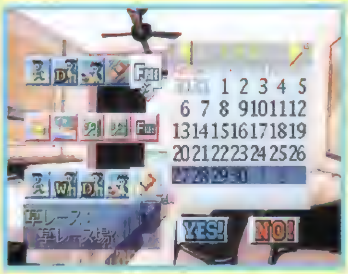
ジャンル	RCG	価格	¥6,800予定
メーカー	メディアリング	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	5月下旬発売予定		

世界一忙しいレースゲーム『ゼロチャン』の一週間を大公開!

他機種でも大人気だった「ゼロチャン」シリーズの最新作『DooZy-J』が、PSで発売されるってことは、もう知ってるよね。これまでにも、楽しいミニゲームやギャルゲー要素満載のイベントなど、このゲームが持つ魅力の数々を紹介してきた。そこで今回は、ゲームの基本的な流れを1週間のスケジュールで説明しながら、それらの〝魅力〟がどのようにゲーム中に挿入されてくるのかを紹介していこうってワケだ。さらに! 独占入手した期待のRPG部分の情報も公開しちゃうぞ!!

▲やらなきゃいけないことがたくさんある。スケジュールは、よ～く考えて決めましょう。

月→金 レースまでの準備期間

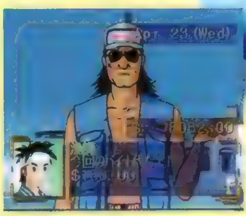


以下の項目で、1週間分のスケジュールを設定するのだ。すべては、レースに勝つために……。

アルバイト

チューンアップ代やパーツの購入費など、愛車をグレードアップさせる資金を稼ぐ代表的なものがこのアルバイトだ。今作には月～金まで働く「WEEKバイト」とミニゲームで稼ぐ日雇いの「DAYバイト」の2種類がある。安定収入で地道にいくか、一気に高収入を狙うか、悩むところ。

▲漁のアルバイト「目刺し」。ガンガン刺しまくろう!!



◀刺した数、種類に応じてバイト代が出るのだ。

やることいっぱい!

探索

まずはいろんなところへ行って、役立つ情報をキャッチしよう。基本だぞ。

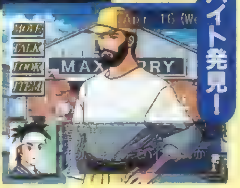
パーツショップ

▶都市によってそれぞれ品揃えが違うぞ。お金と相談してどのパーツを購入するか考えよう。

カジノ

◀ラスベガスにはもちろん、カジノがあるのだ。負けてもあまりムキにならないようにね。

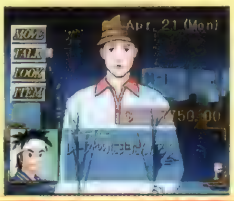
バイト発見!



▶土地の人にはどんどん話しかけよう。中には、バイトに雇ってくれる人やレースの情報をくれる人がいるぞ。

草レース

この「草レース」でも資金が稼げる。地元のゼロヨンレーサーに勝てば、お金がもらえるという〝賭けレース〟になっているのだ。お金が稼げて、レースのカンもつかめて、まさに一石二鳥なのだが、どの相手もなかなか手強い……。



▶全米各地で開催されている「草レース」。レースに自信のある人にはオススメ。

練習走行

文字通り、愛車のパーツセッティングやチューニングの具合をみることができるテスト走行だ。レースのカギとなるスタートダッシュやギアチェンジのタイミングなどを、ここでバッチリつかんでおこう。

Zero4 Check…①

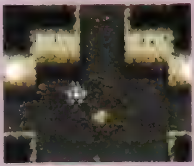
とにかく最初は探索だ!

ここで紹介している「草レース」や「アルバイト」は、最初から選択できるワケではない。〝探索〟で街を歩き回り、情報を入手することによって初めて選べるようになるのだ。探索では他にも、思いがけないハプニングが起こることもあるぞ。

©1997 MEDIA RINGS CORPORATION

みなさんお待ちかねの
特報!
今作期待のRPGは3種類あることが判明!

「ゼロチャン」シリーズのお約束、ＲＰＧ部分の情報を入手したので紹介しよう。今回のＲＰＧは、右の豪華３本立て。３本ともストーリー中に挿入されるイベント的なものながら、ボリューム満点の超大作になっているそうだ。詳しくは……続報を待て！


インディアの秘宝
▲旅の途中で秘宝の情報をキャッチした主人公たち。さっそく宝が眠る洞窟へ…。

ゴーストブレイカーズ
▲なんとなく受けた１つの依頼。しかし、その依頼とは幽霊退治だったのだ!!

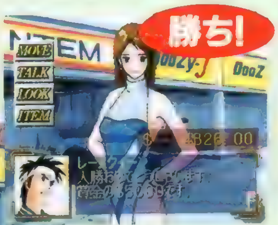
摩天楼に響く銃声
▲パートナーとのアマ〜いデートのひとときに、とんでもないことが起こるのだ。

ちょっぴり残念な
報告!
5月に発売延期! しかし、さらなる完成度をめざす!!

突然の発売延期という〝マジ？〟な発表について、メディアリングのスタッフ代表・藤原氏にその理由を聞いてきた。「今作の〝華〟であるパートナーたちの表情をさらに豊かにして、今までにない新しい「ゼロチャン」をファンの皆さんにお届けしたいんです。ワガママですいません」。許します！　このこだわりの開発姿勢からすると、ワクワク度をさらにアップして待っていてもＯＫだろうしね。期待してるぜ!!

土　ついに来たぜ、レース当日!

レースは２週間に１度。３位以内に入賞すればランクを１つ上げることができる。負ければ２週間後に再チャレンジなのだ。キビシ〜。

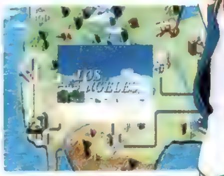


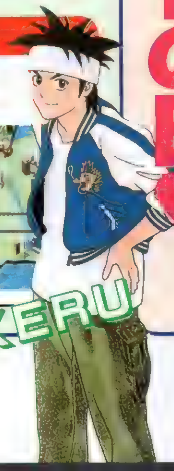
▶やったぜ入賞！　ランクも上がるし賞金も入る。日頃の努力が報われる一瞬だ。この調子でガンガン行くぜ！

◀３位以内に入賞できなかったら、次回のレースにエントリーをして帰りじたく。これが勝負の世界なのだ……。

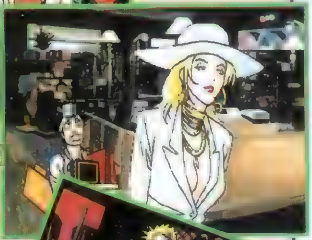
Zero4 Check …②
レースに勝って次なる場所へ!

レースで３位以内に入賞し、ランクを上げて初めて次の都市へと進むことができる。基本的にはこのゲーム、ステージクリア方式なのだ。ガンガン進んで全米チャンピオンをめざそう！





日　楽しい楽しいデートの日♥



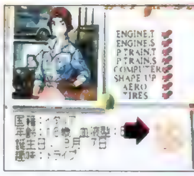
休日にパートナーとデートをすれば、嬉し楽しのイベントがてんこ盛り！　ここで一気に恋愛モードに突入なんてこともあるかも…!?

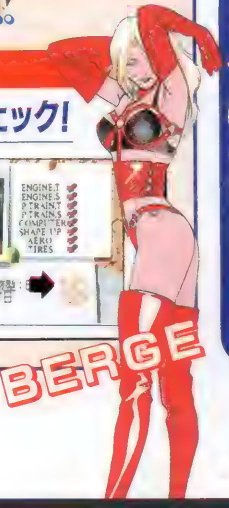
パートナーの表情も変化!

デート前後のパートナーの表情には注目だぞ。怒ってた顔がデートを終えると笑顔に変わったりするのだ。これが超カワイイのだ♥

Zero4 Check …③
パートナーの愛情度をチェック!

レースに負け続けると、パートナーの愛情度が薄れ、最悪、いなくなっちゃうなんてことに(涙)。パートナーのステータス画面のイラストが怒っていたら、即効デートで愛情度を回復だ！





そしてまた、新たなる1週間が始まるのだ……

BOYS BE…
恋のゆくえ

コミックの雰囲気が主人公の視点で味わえる!
独自のシステムで微妙な感情も伝えられる恋愛SLG!!

ジャンル	SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	講談社	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月28日予定		

人気コミックが原作の、甘く切ない恋愛遊戯

このゲームは、週刊少年マガジンに連載中の恋愛コミック「BOYS BE…」を原作とした恋愛SLGだ。プレイヤーは高校2年生の新学期から、さまざまな女の子たちとめぐり逢い、恋をすることになる。果たしてキミは卒業までに彼女を作ることができるだろうか？　ゲーム中に起こる数々のイベントは、コミックの雰囲気を忠実に再現しているぞ。この機会にぜひ、原作をチェックしておこう！

♥高校生活を華やかに彩るヒロインたち!

登場する女の子たちは総勢10人以上。ちょっと個性派という子から正統派ヒロインまで、魅力的な美少女ばかり。キミの好きなタイプもきっといる!?

杉本久美子

水原ひかる

花井美紀

素敵な思い出が作れるといいね♥

ゲームのメインとなるのはAVGパート。ストーリーは、プレイヤーの選択次第で何通りにも分岐していくぞ。独自のシステムをマスターしつつ、ハッピーエンドを目指すのだ。

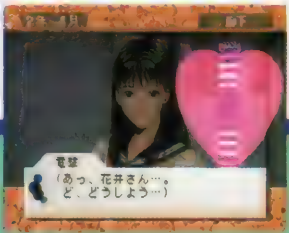
▼ときには決断を迫られることも…。

▲突然の映画の誘い。こんなラッキーなこともあるのだ。

想いを表す2つの要素!

1 ハートインプレッション

イベント時の女の子たちに対する自分の気持ちや態度は、画面右にあるハートの大きさによって決めることができる。



◀気持ちが強すぎても、気味悪がられてしまう。

▲どちらも捨て難いけれど…。

2 バランスセレクト

分岐のポイントで現れる天秤。この傾き具合によって、好みの女の子をひいきできるシステムだ。これによって、多少の失敗をしてもフォローが効くぞ。

©1997 タマプロダクション／シュワッチプロダクション／講談社
※画面写真は開発中のものです。

CONTRA legacy of war

コントラ ～レガシー・オブ・ウォー～

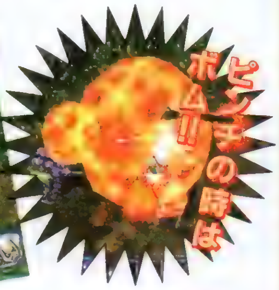
多彩な武器を使いこなしエイリアンの卵を奪回せよ！
あの熱き戦いが、ＰＳで再び繰り広げられる…

ジャンル	ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)
発売日	３月27日		２Ｐ可

『魂斗羅』の流れを組む３Ｄ・ＡＣＴがＰＳに登場!!

名作ＡＣＴ『魂斗羅』登場から10年、新たに結成された新コントラ部隊が、ＰＳで大激戦を繰り広げてくれるぞ。この最新版『コントラ』は、トップビュー画面が基本のＡ・ＳＴＧで、それぞれのキャラは４種類の異なる武器を扱うことができる。ステージ展開にあわせた武器を選択することが、勝利のカギを握るのだ。

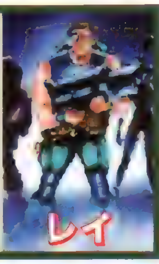
▲もちろん２人同時プレイも可能。協力して、バリバリ敵を攻撃しまくろう。

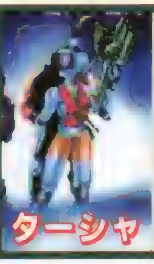


▲超ピンチになったらボムを使おう。威力絶大な爆風が敵を一掃してくれる。

自キャラ４人はクセのある個性派ぞろい

このゲームの主人公。エイリアン戦争を何度もくぐり抜けてきた戦いのエキスパートで、コントラ部隊の中心的戦闘員。浜辺の散歩と、映画のサントラ収集が趣味という一面を持つ。





今作中唯一の女性キャラ。以前、とある任務でレイと一緒に戦って以来、彼を尊敬するようになり、コントラ部隊に参加する。すばやく、そして女性らしい（？）派手な戦い方を好む。

彼についてはホンのわずかの情報しかなく、異星人であること以外は、性別、年令、経歴とも謎に包まれている。数々の星系を転戦していて、いくつかの異星言語を習得しているらしい。

エイリアン戦争後、ＷＡＤＥ社とジャックソフト社が技術提携を行い、協同開発した殺戮ロボット。軍によって、海中や無重力状態でも戦闘可能なように改造も施されている。

ゲーム序盤からド派手な演出がいっぱい！

ゲーム開始直後から、巨大な敵がガンガン登場し、激しい攻撃をプレイヤーにしかけてくる。戦場も、激流を流れる“いかだ”の上や、ジャンプのタイミングがシビアな足場などがあり、プレイヤーの度胆を抜くステージ展開が、途切れることなく襲いかかるぞ。

戦場の地形もさまざま

▲動ける範囲が限られたステージもある。

◀一面では、倒したボスがそのまま足場に。

不気味な敵が続々登場

▲足の動きがリアルな、タコ型の敵キャラ。

▶機械とも生物とも判別できない敵もたくさん現れる。

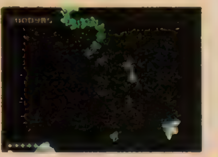
◀ステージのラストには不気味なボスキャラが…。死力の限りを尽くして倒せ。

隠しゲームもあるのだ！

おまけ要素として、コナミが過去に発表したアーケードゲームが数種類ステージ中に隠されているのだ。コナミマニアなら、ぜひ探し出してプレイすべし！

▲とあるステージに隠されているゲームマシン。

▼懐かしの名作ＳＴＧ『ジャイラス』が遊べるのだ。



©1996 Appaloosa Interactive Corp. ©1997 KONAMI CO.,LTD.

メタルエンジェル3

少女たちが活躍する近未来の格闘技"フルメタルバトル"
今回は、ゲームの世界観&キャラの様々な表情を大公開!

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,500(2枚組)
メーカー	パック・イン・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	春予定		

魅力いっぱいの女の子たちが大活躍!

▲女の子たちの育成で重要なのは「ふれあい」。きちんと指導してあげないと、強いバトラーに育ってくれないぞ。

ＰＣエンジンで人気を博した育成ＳＬＧ『メタルエンジェル』シリーズの最新作がＰＳに登場！　今回の「３」の特徴は、コミュニケーションのとり方によって女の子たちの成長の度合いが変化する〝対話型育成方式〟を採用しているところ。また、「３」では、これまでの１対１のバトルではなく、３対３のチームバトル方式が採用され、戦略性がさらにアップしている。適確なスケジュールを用意してあげるのはもちろんだが、女の子たちとの「ふれあい」を大事にしないと、強いチームを作り上げることはできないのだ。

"フルメタルバトル"とは…

2010年、地球上からすべての戦火が消えて10年がたち、平和に退屈する人々の闘争本能を満たすための統一格闘技が生まれた。装着者の精神に反応して力を発揮する「バトルスーツ」を身にまとった少女たちが肉体と精神を極限まで駆使して戦う〝フルメタルバトル〟だ。そして、この格闘技で闘う少女たちは〝メタルエンジェル〟と呼ばれた。

▲オープニングを見ればゲームの世界観がわかる。プレイ前に必ず見ておくようにしよう。

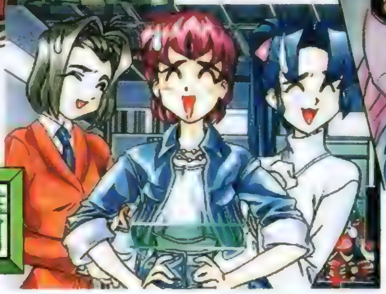
▲オープニングより、昨年度の決勝戦とその後の顛末

物語のテーマは…

▲チームの中でもいちばん元気なつかさ。〝メタルエンジェル〟らしく、熱血しちゃっているのだ。

熱 血

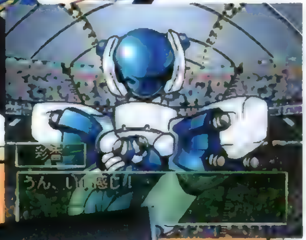
▼元気いっぱいの女の子たちは、こんなシーンも見せてくれる。コーチとしては複雑な心境!?


▼マネージャーの美奈、つかさ、彩香が仲良く照れ笑い。これも彼女たちの友情のあかし!?

青 春

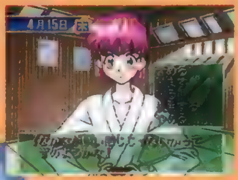
友 情

このゲームの目的は、３人の〝メタルエンジェル〟を１年間コーチし、彼女たちを優勝へと導くこと。テーマは熱血、友情、そして青春！　バリバリにアツいストーリーがプレイヤーを待っているのだ！



最強のバトラーを育て上げろ!

ゲームのメインとなる育成パート。「ふれあい」が大事とはいえ、女心は一筋縄じゃいかないのだ。

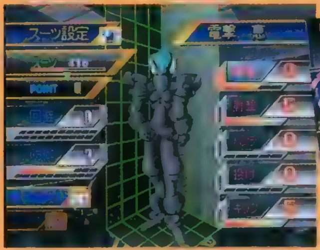


▲コミュニケーションのためのコマンドは様々だ。

▼そろそろ新しい技を覚えてくれそうな気配。

▲「ふれあい」は当然だがスケジュール管理もおこたりなく。

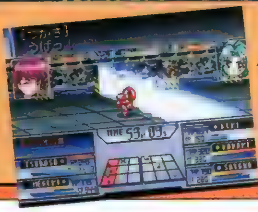
優勝の栄冠をこの手に!



▲スーツの能力設定も、勝利のための重要な要素。

▲勝利の瞬間。いつもこうなればいいけど。

◀必殺技が炸裂！　一気に攻めたいが…。


◀当然のことながら、敵も必殺技を使ってくる。

戦闘シーンは３対３のチームバトル。プレイヤーは「攻撃しろ」とか「防御を固めろ」といった大まかな指示しか出せないので、勝敗の行方は選手の能力に左右されることになる。育成結果が試合にダイレクトに反映されるのだ。

©Victor interactive software inc.

アンジェリークSpecial2

麗しの守護聖様再び！　新キャラ&新要素が追加された大人気SLGの期待の続編が、ついにPSに登場！

ジャンル	SLG	価格	¥7,800（プレミアムBOX:¥9,800）
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	4月11日予定		

女王の座も素敵な恋も手に入れたい！

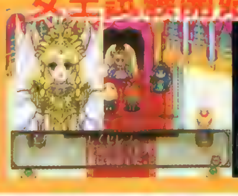
◀空から降ってきた不思議な球体。これがすべての始まりだった……。

美形キャラの魅力で多くの女性をとりこにしたSLG『アンジェリーク』。女王試験、そして恋と、かなりアツくなってプレイした人も多いのでは？　この続編となる「2」には、おなじみの守護聖9人に加えて個性豊かな協力者たちも登場、より多彩な人物関係が楽しめるようになった。また、主人公の性格が3タイプ用意され、その性格によって会話やイベントに違いがでてくるなど、新しい要素も追加されているぞ。

▲主人公は、謎の球体を手に取り、じっと見つめてみる…。

▲球体には意思があり、選ばれた者だけがその意思を聖獣として感じることができる。主人公の瞳には、白いウサギのような姿に映ったようだ。

女王試験開始!!

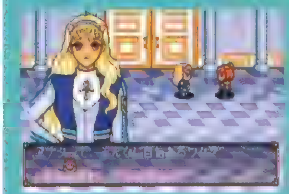


▶女王は主人公とライバルを呼び、2人が女王候補であることを告げる。

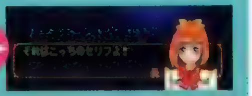
◀聖獣の欲しがっている力を与え、早く成長させるよう努力するのだ。

女王の座をかけて勝負！

次元回廊の向こう側で、謎の球体が発見された。今回の女王試験の最初の課題は、この球体の意思である聖獣をライバルよりも早く育てることだ。ちなみに、主人公のライバルのレイチェルは、エリート教育を受けた天才少女。かなりてごわい相手なのだ。



▲レイチェルとの出会い。ここでのやりとりによって主人公の性格が決まる。



▲性格によって、主人公の表情や、相手のセリフに対する反応が異なる。また、イベントの内容も変化するぞ。守護聖や協力者との関係にも影響があるかも!?

▲育成でも恋でも、ライバルに差をつけよう。

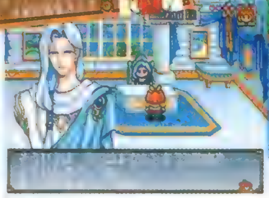
◀画面の上の○は育成の度合い。ライバルより多く点灯させよう。

♥デートに誘って守護聖様とラブラブ！

▶守護聖たちの服装や髪型は、前作から一新。さらに素敵に♥

今回の「2」では、守護聖に手紙を送って、こちらからデートに誘うことができるようになった。OKをもらえれば、日の曜日に森の湖や庭園などで一緒に過ごし、親睦を深めることができる。親密度を上げれば、さらにうれしいイベントが待っているぞ。また、ラブラブな関係になれば、頼まなくても守護聖の方から積極的に聖獣に力を送ってくれたり、ライバルを妨害してくれたりもするのだ。

◀精霊の力を借りて、手紙を送る…。返事はOK！　よかった！



▶リュミエール様の部屋を訪問。デートのことを覚えていてくれた。

▲陽光があふれ、緑に囲まれた湖のほとりへとやって来た2人。リュミエール様はここがお気に入りのようだ。

♥協力者とも仲良くしましょ！

▲女王の御前にそろった5人の協力者。彼ら以外に、「謎の商人」も登場するぞ。

▲協力者の1人、教官のセイラン。守護聖に劣らず、とってもかっこいいのだ♥

「2」には、守護聖に加え、6人の協力者が登場する。彼らは様々なかたちで主人公に協力してくれるぞ。協力者の中にはかっこいい男性もいて、彼らともラブラブな関係になれるらしい。ちなみに、「占いの館」にいるメルは、前作に登場したサラのいとこ。メルは占いやおまじないをしてくれるのだ。

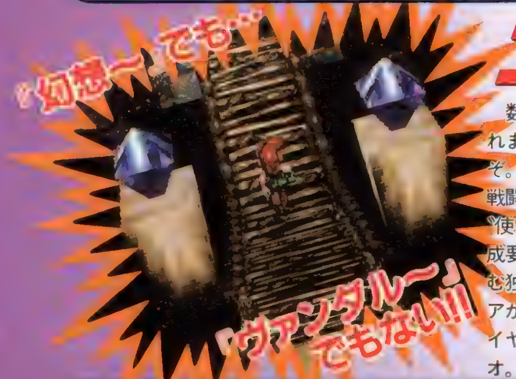
◀メルは、占いや、相性をよくするおまじないをしてくれる。

©1997 KOEI CO.,LTD.

アザーライフ・アザードリームス

今までのRPGとはひと味違ったシステムがとっても新鮮！ おなじみコナミが自信を持って贈るこの野心作に要注目だ!!

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	未定		



コナミの新作RPG、ここに登場！

数多くの人気RPGを登場させているコナミから、これまた意欲的なシステムが満載のRPGが発表されたぞ。その名は『アザーライフ・アザードリームス』。戦闘こそターン制のオーソドックスなものなのだが、"使い魔"を育てたり、街を発展させたりといった育成要素や、街と「魔物の塔」を行き来することで進む独特のゲームシステムなど、数々の斬新なアイデアが盛り込まれている。しかもストーリーは、プレイヤーの行動しだいで展開が変化するフリーシナリオ。魅力いっぱいの要注目作になりそうだぞ。

ストーリー

未知なる卵を求めて"魔物の塔"へ……

砂漠の街「モンスバイア」のすぐそばに、「魔物の塔」と呼ばれる古代遺跡がある。危険に満ちた塔ではあるが、珍しい魔物の卵や宝が手に入るとあって、トレジャーハンターたちは、こぞってこの地を訪れた。

少年はモンスバイアに住んでいた。彼もこの塔での冒険に憧れ続けた1人だった。卵を見つけて高く売れば、貧しい家の生計を助けることができるし、何よりも、父ゆずりの冒険好きな血が騒いで仕方がなかったのだ。

そして塔への立入りが許される15歳を迎えたとき、少年は長年の夢をかなえるべく塔へと旅立った。未知なる魔物の卵を求めて……。

主人公

[illegible] 15歳の少年。活発な性格で [illegible]

◀旅立ちの前に、ヨダ和尚から励ましを受ける主人公。こうして、モンスバイアと魔物の塔を巡る不思議な冒険が始まるのだ。

キーワード

"使い魔"と"魔物の卵"がすべてのカギ!?

塔の中で見つけることのできる"魔物の卵"の存在が、このRPGの大きなポイントになっている。この卵は、売ればお金になるし、温めて孵化（ふか）させれば、冒険のおともである"使い魔"として手なずけることもできるのだ。魔物の種類もさまざまで、売れる値段や、使い魔にしたときの能力などもそれぞれ異なるぞ。

▶主人公と使い魔。使い魔は独自に敵への攻撃もしてくれるぞ。頼もしい！

▶卵を温める主人公。卵からかえした魔物は、使い魔として手なずけることができる。手間はかかるけれど、あとが楽だぞ。

◀使い魔は複数を連れて歩けて、使わないときは袋にしまっておける。もちろん、好きなときに呼び出すことが可能だ。

ゲームシステム

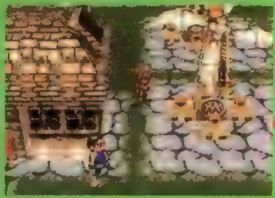
街とダンジョンを行き来して進む!!

ゲームは、モンスバイア（街）と魔法の塔（ダンジョン）の往復で進行していく。塔の探索で稼いだお金で街を発展させれば、それを足がかりにして、さらに上の階層を狙える条件が整っていくという仕組み。この繰り返しで最上階をめざすのが、このゲームの目的だ。

街 モンスバイア

街を発展させて人望を高めよう！

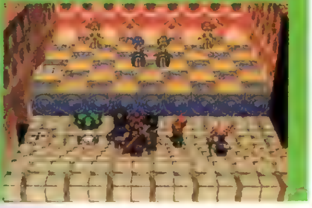
所持金を使えば、街にカジノや演芸場などを建設できる。そうして、街への貢献度や塔での冒険の実績が認められると、主人公に対する街の人の対応にも変化が起きる。人望をアップさせることも大切なのだ。



▶この街の発展は、塔での冒険で成果をどれだけ挙げられるかにかかっているのだ。

▲お金をためて、施設などをたくさん作ろう。街を発展させると、主人公の人望も高まるぞ。

▼演芸場を建てると、こんなイベントにもお目にかかれる。建物を建てることで、カギとなる重要人物との出会いがあったりして、新たなストーリーが展開していくのだ。

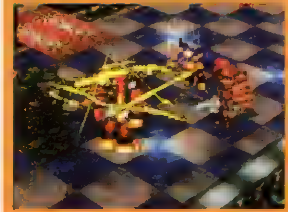


ダンジョン 魔物の塔

敵を倒しアイテムを探そう！

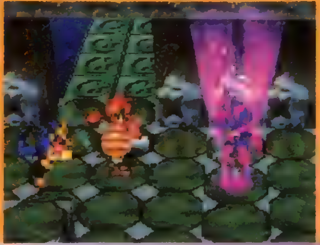
塔には魔法がかかっているので、入るたびに内部の地形が変わってしまっている。このダンジョンの謎を解きつつ、多くの魔物を倒し、仕掛けをクリアしながら、卵や宝を手に入れていかなければならないのだ。

▶塔の内部。塔では、宝や卵のほか、多くの仕掛けや戦闘がキミを待ち受けている。



▲塔に棲み着く魔物は恐ろしいヤツばかり。さまざまな魔法攻撃を駆使して襲撃を退け、最上階をめざすのだ。

▼魔法攻撃のグラフィックの美しさも特筆モノ。華麗でド迫力の戦闘が展開されるぞ。



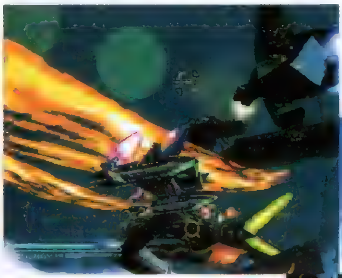
©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET.

ガメラ2000

97年の「ガメラ」はPSで独占ロードショウ？
360°全方位に展開する3DSTGとなって登場だ!!

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	大映	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	4月25日予定		

あのガメラが、ド迫力のフルポリゴンSTGになった!!



▲キレイなだけではない。実際にはかなりのスピード感と迫力があるぞ。

▶DNAから復元されたネオギャオスの怪光線が、海上都市を一閃！

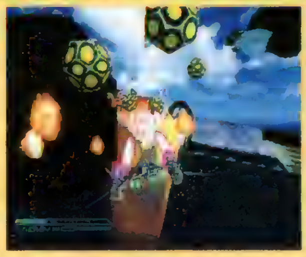
あの特撮映画「ガメラ」が、3DSTGになって登場する。ストーリーはPSオリジナルのエピソードで、何者かに奪われたギャオス遺伝子を追って、ガメラとともに戦いを繰り広げるのだ。プレイヤーは基本的に、戦闘機ハリアーを操作する。しかし、攻撃の指示を与える形でガメラを間接的に操作することができるのだ。また、ステージの間には実写＋CG合成のハイクオリティなムービーが挿入されるぞ。特撮ファンならずとも、その雰囲気と迫力を味わって欲しい作品だ。

最凶最悪のヤツが迫る！

自機の攻撃方法は3種類 状況に応じて使い分けよう!

ショット

ハリアーの標準装備で、敵の弾を消すために使うことが多い。もちろん、ガメラのプラズマ火球に比べると威力は劣る。しかし、一度に数発発射されるので、軽い連打だけでも連射が可能だ。



◀攻撃力の弱さは仕方ないが、敵の弾を消せるのはグッド。

プラズマ火球

ショットボタンを押しっぱなしにして、サイトを敵に合わせるとロックオン。これで、ガメラがプラズマ火球で敵を攻撃してくれる。狙いも外さず、威力もバツグンなので、メインの攻撃方法となるのは間違いない。ちなみに、自機のハリアーが巻き込まれてもやられる心配はない。

ロックオン

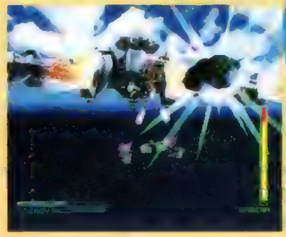
▲サイトを合わせた敵にはロックオンマークが付く。これでショットボタンを押せば、ガメラがプラズマ火球を撃ってくれる。

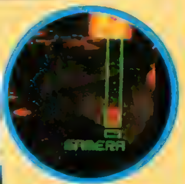
◀ガメラが画面外にいても、決して火球が外れることはない。

ガメラアタック

超有名なガメラの回転攻撃も、忠実に再現されている。この攻撃はゲージを溜めて行うモノで、攻撃時間はゲージの量に比例するのだ。

▼ジェットを噴射しつつ高速回転で敵を撃破！





ゲージに注意!

▲1度この攻撃を使用すると、ゲージが回復するまで使用不可能。

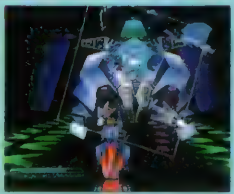
レーダー&視点切り替えを活用! 独自の操作系をチェック!!

このゲームでは360°すべてがフィールドになっていて、あらゆる場所から敵が襲いかかってくる。そこで、常に画面右上のレーダーに注意しなければならないのだ。画面視点は任意に切り替えられるので、敵が見えたら即視点変更。反応の速さが勝負の分かれ目だ。

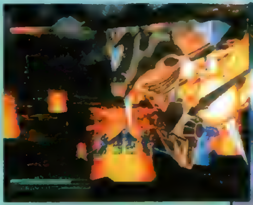
◀視点を切り替えると、自機の砲座も旋回して敵を捕らえる。敵キャラと並走しているシーンはかなりの迫力！

多彩なステージで繰り広げられる 巨大ボスキャラとの壮絶なバトル

各ステージの終わりには、巨大なボスキャラが待ち受けている。美しいCG演出に思わず見とれてしまいそうだが、ハンパな強さではないので気を引き締めていこう。また、ルートの選択次第で、ステージの途中に登場する中ボスが変わることもあるぞ。



◀ハイスピードで迫る巨大キャラ。正面から見ると有人兵器のようだが……。



▲灼熱の溶岩地帯を舞台に激しい戦いが続く。

▶ステージ1のロボット兵器。この金属の質感に注目！

©大映株式会社©TYO Productions Inc.©Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.©大映 NHFN／1996

青い大空をゆったりと飛ぶ開放感がたまらない!

ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜

ジャンル	AVG
メーカー	SCE
発売日	4月18日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1〜4ブロック) アナログジョイスティック・2P可

異世界の大空を自由に駆け巡れ

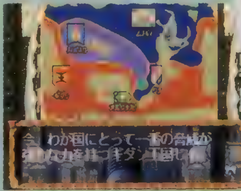
プロペラ機の時代の雰囲気に、ＳＦ感覚をミックスした独特の世界観をもつフライトアドベンチャー『ベルデセルバ戦記』。主人公が、宇宙のとある惑星〝ベルデセルバ星〟に不時着したところから物語が始まり、この星を巡る世界規模の紛争へと巻き込まれてしまう。ゲームは、人間関係の情報収集などを行う２ＤのＲＰＧモードと、飛行船を操縦して、各国への移動や敵飛空船との戦闘を行う３Ｄ・ＳＴＧモードで構成されている。キミは再び故郷に帰る術(すべ)を求めて、この世界の旅に出るのだ。

▲ストーリーは、主にこの２Ｄモードで展開。普通のＲＰＧと同じシステムなのですぐなじめるぞ。

緻密に設定されたバックストーリー

このゲームでは物語の背景が、こと細かに設定されていて、プレイ中にはそんな設定に則した展開もたくさん味わえるのだ。

▲出渕 裕や石津 泰志など豪華スタッフによって、魅力的な世界設定が施されている。



◀キミの行動しだいで、物語は大きく変化していくのだ。

◀これが３Ｄ・ＳＴＧモード。自機の移動と、照準の移動が独立で別々に行えるのが特徴だ。

▲空に旅立つ前に、自機の装備を強化＆設定しよう。キミなら、どんなセッティングを組む？

市街地や大自然を、実在した名機で突っ切ろう!

レシプロヒート5000

ジャンル	RCG
メーカー	エクシングエンタテイメント
発売日	4月25日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) アナログジョイスティック・2P対戦可

人類最速のモータースポーツ!

全米各地で実際に行われているエアレースをモデルにしたＲＣＧ、それがこの『レシプロヒート5000』だ。操作するのが戦闘機ということもあって、フライトシミュレーターのような操作感覚のＲＣＧに仕上げられている。移動できる空間が左右だけではなく上下にも広がっているので、ラインどりなどを練る楽しさも味わうことができるぞ。コースは、３Ｄ機能をフルに使用した美しいグラフィックで構成されており、山岳地帯や市街地などを舞台に、さまざまな地形でのレースが楽しめるようになっている。

▲〝慣性の法則〟も計算しないと、接触事故は避けられない。緊張感のあるレースが楽しめるぞ。

◀背景の映った水面は、澄んだ鏡のように美しい。こんな息を飲むほどキレイなコースがいっぱいなのだ。

▲コックピット視点でプレイを楽しむことも可能。２種類の視点を好みに合わせて選択しよう。

戦闘機マニアもこれなら大満足

選択できる自機は実在したプロペラ戦闘機で、基本的に実際の機体に沿った性能に設定されている。マニアなら涙モノの、名機をモデルにした、隠し機体まで用意されている。

▼オープニングでも、戦闘機の雄姿をタップリと鑑賞できるぞ。

▲選べる自機はなんと10種類以上も用意されているのだ。

©Sony Computer Entertainment Inc. ©XING 1997/METRO

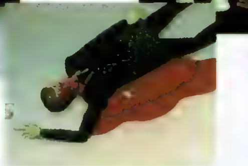
異色のミステリー作品がAVGになって登場!

Cat The Ripper キャット・ザ・リッパー ～13人目の探偵士～

ジャンル	AVG
メーカー	トンキンハウス
発売日	7月予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

難事件を解決するのだ!

◀凶悪な顔つきをしたパンク刑事は、主人公を犯人だと信じて疑わない。



▶事件の犯人"切り裂き猫"によって殺された被害者。「猫は…」で途切れたダイイングメッセージの意味することは……。

▲事件解決を依頼できる「探偵士」の1人、ヘンリー・ブル博士。机の上の品々が「探偵士」の部屋であることを感じさせる。

小説やゲームブックとして発売された人気ミステリー「13人目の探偵士」がPSに登場するぞ。この作品の舞台は、「探偵士」が社会の秩序を守っている、仮想世界のイギリス。探偵士連続殺人事件の容疑者にされた主人公が、無実を証明するために「探偵士」とともに事件の真相に迫る、というのがゲームのストーリーだ。このゲームの特徴は、「あのときこうしていれば…」という時点まで戻って行動を選択し直すことができること。事件の経過を熟考し、難事件を解決するのだ！

▲偶然遭遇した犯行の瞬間！　被害者をすぐにでも助けたいと思ったが、もはや手遅れ……。

落ちこぼれ錬金術士マリーの奮戦記

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

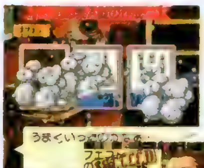
ジャンル	RPG
メーカー	ガスト
発売日	5月23日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

ご依頼の品は何ですか?

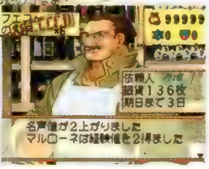
▶アトリエでの作業。大釜を使って、薬の調合を行うのだ。

「マリーのアトリエ」は、落ちこぼれ錬金術士であるマリーの日常を描いたRPGだ。王立アカデミーにおける過去最低の成績保持者であるマリーは、卒業試験のため、アカデミーの運営する魔法アイテムショップの店主に選ばれる。プレイヤーはマリーとなり、アトリエ（工房）を訪れるさまざまなお客の注文にこたえていくのだ。ちょっとした品物なら街の中でもすぐに用意できるが、場合によっては、材料探しのため、街の外に冒険に出なければならないこともあるぞ。

▲街の酒場で出会ったちょっと生意気な冒険者。材料探しの旅に出るには、彼らの助力は欠かせない。それなりの報酬を取られてしまうけれど、安全に旅したいと思ったら冒険者を雇おう。



◀「力の素A錠」の調合を試みるが、果たしてうまくいくだろうか……。



▶依頼はぶじ成功。経験を積み、資金をためて、究極のアイテムを作れ！

※「マリーのアトリエ」の画面は開発中のものです。

奇怪な事件の真相は…？
世紀末を飾るハイパーサイエンスAVG

ジ　アンソルブド

ジャンル	AVG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	5月2日予定
価格	¥7,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

悪夢のような超常体験があなたを襲う…

米国のとある町で発見された女性の変死体。その死体の一部は消え失せ、死体には一滴の血液も残っていなかった…。新聞記者である主人公は、この奇怪な事件の謎に挑戦する。異星人の仕業か、異常心理犯罪者によるものなのか……。事件を解き明かせるかどうかは、主人公であるプレイヤー自身の手にかかっているのだ。

◀犯人の魔手が不気味に迫る…。それは明日のプレイヤーの姿かも。

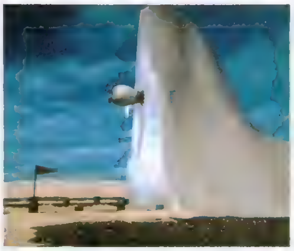
キュートなペンギンの愉快なパーティゲーム!

IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER

ジャンル	ETC
メーカー	インプローレ
発売日	4月25日予定
価格	¥4,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） マルチタップ（最大4P）

おなじみのペンギンがPSで大活躍!

資生堂のCMやプリクラでおなじみの、イワトビペンギンの兄弟が活躍するパーティゲームがPSに登場するぞ！このソフトには20もの楽しいミニゲームが詰まっていて、最大4人まで同時プレイが可能。みんなでワイワイ遊ぶにはぴったりの1本だ。「ストーリーモード」も用意されているので、1人でも楽しく遊ぶことができるぞ。



◀あまりにも有名なシーン。このCMもゲームに収録される予定だ。

※「ROCKY×HOPPER」の画面は開発中のものです。

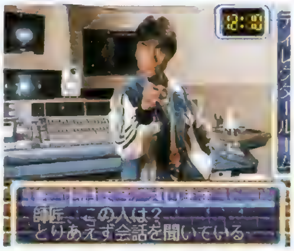
憧れの声優と一緒に仕事をする「音響監督SLG」
OVAがヒットするかどうかは、キミの腕しだいだ!!

スタンバイ Say You!

ジャンル	SLG
メーカー	ヒューマン
発売日	4月11日
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

立派なアニメ作品を完成させるのだ!

「スタンバイ Say You!」は、アニメ業界の舞台裏を体験できるという一風変わったSLGだ。新米声優として修行中のプレイヤーは、ひょんなことから音響監督の大役に大抜擢される。プレイヤーは、声優に的確な指示を与えてアニメ作品を完成させるのだ。声優たちの演技は、コミュニケーションしだいでさまざまに変化するぞ。



◀プロの世界は厳しい。まずは、しっかりしたあいさつをしよう。

キャラクターの精神状態がプレイに反映される
個性的なキャラクターが魅力の対戦型ゴルフゲーム

ザ・マッチゴルフ

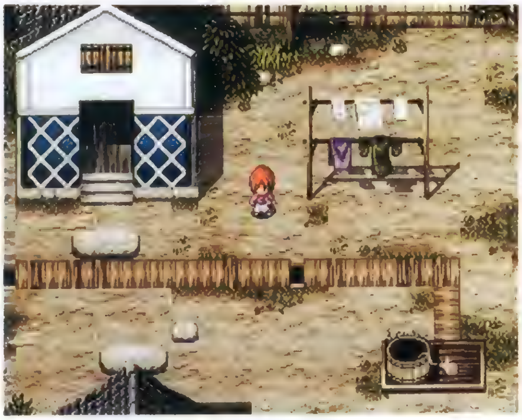
ジャンル	SPG
メーカー	ズーメックス
発売日	5月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

強靭な精神力でベストスコアを叩き出せ!

かわいいSDキャラがしゃべりまくる、楽しいゴルフゲームがPSに登場するぞ。このゲームの特徴は、キャラの会話などのさまざまな要素によって変化する「メンタルゲージ」の存在。このゲージの状態によってプレイヤーの能力も変化するのだ。山崎和佳奈や鶴ひろみなど、CVに人気声優を起用している点にも注目！

◀システムはしっかりしているが、SDキャラなのでどこかほのぼの。

©tonkinhouse ©GUST CO.,LTD. 1997 Illustration:桜瀬 琥姫 ©1997 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©1997 JAMP ©1997 INPRORE,F2,POLYGON PICTURES ALL RIGHTS RESERVED. ©HUMAN 1997 ©1997 ZOOM-X CO.,LTD. ©1997 MARBLE INC



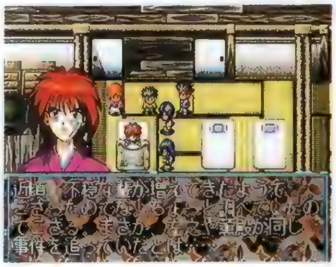
大人気作品「るろうに剣心」がRPGになってPSに登場!

るろうに剣心〜明治剣客浪漫譚〜十勇士陰謀編

ジャンル	RPG
メーカー	SCE
発売日	春予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

剣心たちを待ち受ける敵は…?

コミックやアニメで大人気の「るろうに剣心」が、RPGになってPSに再登場! プレイヤーはオリジナルキャラの聖(ひじり)または輝(ひかる)となって、「るろうに剣心」の世界を剣心たちとともに冒険するのだ。今回の敵は、〝今十勇士〟という、国家転覆の野望を持つ集団。主人公や剣心たちは、人々を意のままに操る研究をしている根津という男や、その配下の3つ子の少女など、〝今十勇士〟のさまざまな面々と戦うことになるぞ。数々の波乱が巻き起こる魅力的なストーリーに大注目なのだ。



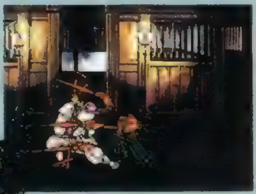
▲剣心も、ちまたにあふれている不穏な空気を感じて、独自に調査を進めていたらしい。

◀戦闘では、サークルコマンド(キャラのまわりに円状に並んでいるコマンド)から行動を選択する。

▲ゲーム序盤に、この牛鍋屋「赤べこ」で根津や3つ子の少女たちと戦うことになるのだ。

原作に忠実な戦闘シーン

剣心などのおなじみのキャラたちは、原作と同じ武器を使用。原作のイメージが忠実に再現された技を見ることができるぞ。



▲弥彦は、竹刀を使って攻撃する。威力は低そうだけど…原作ファンは納得!?

◀剣心の必殺技の1つ「双龍閃・雷」。かなりの威力を誇る。

A・RPGとターン制RPGの魅力が融合した新感覚のRPG

トレジャーギア

ジャンル	RPG
メーカー	未来ソフト
発売日	4月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

新感覚の戦闘システムに注目!

この「トレジャーギア」は、A・RPGとターン制RPGの長所が融合された〝リアルターンシステム〟という新システムが導入されたRPG。〝リアルターンシステム〟とは、「自分が何らかの行動をとったときのみ、敵も同等の時間を要する行動を同時にとる」いうもの。すなわち、敵とすぐに決着をつけたいときはどんどん行動すればいいし、逆に、戦略をたてたいときは動かずにじっくり考えればいいというわけ。また、プレイするたびに変化するマップや、主人公がさまざまな職業に就けるのもこのゲームの特徴だ。

▲ゲームには数多くのアイテムが登場。各ダンジョンにはさまざまな武器が落ちているぞ。

◀主人公はもちろん、敵や背景、魔法のグラフィックなど、すべてポリゴンによって描かれているぞ。

▲主人公の職業が「獣使い」の場合、敵モンスターを捕らえて仲間にすることができるのだ。

ド派手な映像に注目!

このゲームでは、キャラや背景など、すべてポリゴンで描かれている。また、敵を攻撃する際は視点が自動的に移動し、大迫力の映像が楽しめるようになっているのだ。

▼石化の魔法を使った瞬間、視点が自動的に移動し……。

▲かっこいい視点で、大迫力の映像が展開されるのだ。

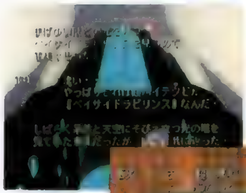
 ©和月伸宏/集英社・フジテレビ・ソニー ピクチャーズ ©Sony Computer Entertainment Inc. ©未来ソフト

西暦20××年、ベイサイドラビリンス総階数96階 90日間のサバイバルを描いたハイパーノベル

あかずの間

ジャンル	AVG
メーカー	ヴィジット
発売日	5月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

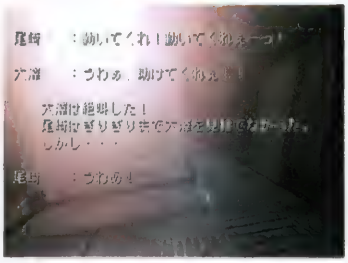
次世代宇宙開発の真の目的とは？



◀スペースコロニーの地上実験を目的として日本政府が建設したベイサイドラビリンス。

▶ゲームを盛り上げる独特な音楽は、「トワイライトキッズ」の元ボーカリスト、鳥生久男氏によるもの。

▲キミは精神科医の綾川恵美となって、スペースコロニーの地上実験モニターである、9名の心理変化を調査していくのだ。



▲最新鋭の防災・防犯設備が整った"ベイサイドラビリンス"でのモニター実験だったが…。

「あかずの間」は従来のサウンドノベルのように静止画＋文章ではなく、3ＤＣＧによる美しいムービーと文章を画面上でシンクロ表示させた、画期的なシステムが盛り込まれているのだ。物語は、宇宙移民を考えた日本政府が地上実験を目的として建設した超高層ビルを舞台に展開するサスペンスホラー。地上96階の居住区で90日間にわたり、「閉鎖空間での人間の心理変化」を調査するのがキミの役目だ。ちなみにストーリーの原案は「ＳＰＡ！」等で活躍中の竹内義和氏を起用している。

コテコテなアメリカンジョークがいっぱいのSTG 「ファイロ&クロード」が登場なのよん♥

ファイロ&クロード

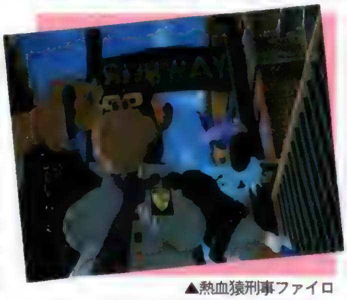
ジャンル	STG
メーカー	BMGジャパン
発売日	4月予定
価格	¥4,800
対応周辺機器	2P可

熱血猿刑事とプータロー猫が大活躍

◀マシンガンなどをガンガンぶっ放しながらビシバシ進む熱血猿猫コンビのおふたり。

▲ザコキャラの声などは外人声優さんによるもので、その独特な声は、とても笑えるぞ。

ニューヨークのギャング団を撲滅しようと立ち上がった熱血猿刑事ファイロと、プータロー猫のクロードが活躍するＳＴＧ、「ファイロ＆クロード」(原作は英国のマンガ)がＰＳにやってきたぞ。ゲームは熱血猿猫コンビが、大暴れするクォータービュー視点のＳＴＧと、画面の奥から出てくる敵をかっ飛ばすガンシューティングの２つのモードから構成されている。ゲームは、プレイを進めていくうちに分岐する、マルチストーリー。その端々には熱血猿猫コンビの超アメリカンジョークによるお笑いムービーが用意されていて、プレイをさらにお熱く盛り上げてくれるぞ。



▲熱血猿刑事ファイロ(左)と、プータロー猫クロード(右)さん。

目押しが光る！ パチスロ攻略ＳＬＧの決定版

パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVol.1

ジャンル	SLG
メーカー	日本シスコン
発売日	3月14日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)

お店で実戦だぁ！ でも、ほどほどにネ

「実戦に使えなければ意味がない」というコンセプトを元に、実機開発経験者が、パチスロ業界最大手ユニバーサルの新台をシミュレートした本格的なパチスロＳＬＧがＰＳに登場するぞ。収録されている機種は「ＣＧエンジェル」、「ダンクシュート２」、「クランキーコンドル」、「スーパーモグモグ２」の４機種で、どれも現役のものばかりだ。

◀リプレイハズシモードも搭載。好きなだけ攻略ができる。

あの過酷なモータースポーツとして有名なダカールラリーがＰＳに登場だ。

ダカール'97

ジャンル	RCG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	4月18日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) アナログコントローラ・ネジコン

壮大な大自然に挑むモータースポーツ！

ダカールラリーとは、ドライビングテクニックだけでなく知力と勘も要求されるハードなモータースポーツだ。ゲームは３Ｄ・ＲＣＧで、プレイヤーはルートマップとナビゲータの声を頼りに、ダカールを目指していく。実際のラリーでの要素も盛り込まれていて、長期に渡るアフリカの過酷な環境でのリアルなレース展開が楽しめるぞ。

◀今年のダカールで優勝した篠塚建次郎氏が監修を行っているのだ。

NOW ON SALE

受験の後は、PSの新作ソフトでホットひといき

2月28日～3月13日

この号が発売されている間に、店頭に並ぶＰＳ新作ソフトを紹介していくこのコーナー。まず、２月28日に発売するソフトは、「WORMS」、「NBAジャム エクストリーム」、「スペースジャム」、「AZITO－アジト－」、「ダービージョッキーＲ」、「ラスベガスドリーム２」、「ハイパー３Ｄピンボール」、「全日本ＧＴ選手権MAX Rev.」、「ソビエトストライク」、「海腹川背・旬」、「NBA Live97」、「ふしぎの国のアンジェリーク」、「鈍色の攻防 32人の戦車長」、「クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－」、「ナムコミュージアム VOL.5」、「３Ｄベースボール～ザ・メジャー」、「三國無双」、「NAGE LIBRE －螺旋の相剋－」、「マジカルホッパーズ」、「マクロスDIGITAL MISSION VF-X」の20本。そして、３月７日には「ヘンリーエクスプローラーズ」の１本が発売される。そして、今回の注目ソフトは、やはりＰＳ発売当時から開発されていた「クーロンズ・ゲート」と、ナムコ往年の名作ゲームが、まとめて楽しめる「ナムコミュージアム VOL.5」の２本だろう。「マクロス」、「海腹川背・旬」、「三國無双」、「ダービージョッキーＲ」、の４本も、無視できない作品だ。

◀ＰＳ発売当時から注目されていた「クーロンズ」登場。

▶奥の深い攻略が楽しめるＡＣＴ「海腹川背・旬」。

総本数	21本
総購入価格	121,600円

©VISIT ©INTERACTIVE STUDIOS LIMITED 1996 ©BMG INTERACTIVE 1996 ©1997 Nihon Syscom Co.,ltd. ©UNIVERSAL SALES Co.,ltd. ©1996 ASO ©TOKYO EIZOSHA CO.,LTD.©ELCOM CO.,LTD.©Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc.All rights reserved.Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.

NEXT WAVE?

ネクストウェイヴ?

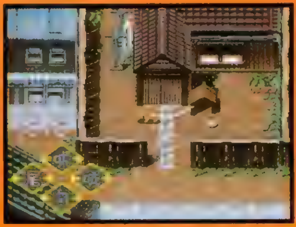
超豪華スタッフが集結して贈る、期待の「大作RPG」。シリーズものではないPSオリジナルタイトルとしては、ひさしぶりに「大作RPG」という言葉が似合いそうな作品が登場するぞ!!

今回のテーマ：神様の、犬

セオリーを無視して、キミ自身の想像力を駆使しよう

超豪華スタッフが集結し、極めてスタンダードなRPGに挑んだ長い制作期間を経て4月25日、遂に登場!!

まずはその「超豪華スタッフ」から確認しよう。演出（ディレクション）の雨宮慶太氏は、特撮ファンなら知らぬ者がいないとまで言われる日本特撮界の鬼才。過去には「ゼイラム」シリーズ、「仮面ライダーZO」を手がけ、最近では95年の「ハカイダー」が有名だ。『PAL』では、300体にも及ぶモンスターのデザインも監修している。音楽の後藤次利氏は、工藤静香や福山雅治に楽曲を提供する、超人気作曲家として有名な人物。先行発売された『PAL』のサントラCDも、各界から好評を得ている。後藤氏が作曲したエンディングテーマ「星空のシャワー」を歌うのは、今をときめく人気声優であり、歌手でもある、椎名へきるさん……と、この3人の才能が集結して、開発当初からスタンダードな大作RPGをめざして開発されたのが、この『PAL－神犬伝説－』なのだ。



◀ぜひ注目してもらいたいのは、音楽。これまでのRPGにはないメロディが流れる。

演出：雨宮慶太
音楽：後藤次利
エンディングテーマ：椎名へきる

©1997 東映ビデオ／東北新社

君の町から始まる100時間冒険

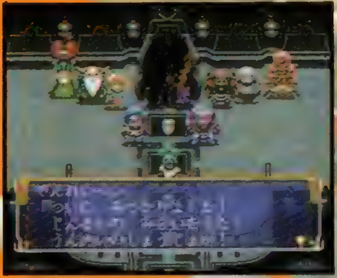
心優しい少女、カオル
彼女を慕う仔犬、パル
夢の中で、
美しくも恐ろしい詩を聞いた
カオルが、
ードラマー
何者かに連れ去られてしまう
パルの冒険の旅は、
君の町から始まる……

S T O R Y

人類滅亡の風説さえ流れる世紀末、謎の組織が一人の少女を連れ去った――少女の名は、カオル。彼女が人類滅亡の謎を解くカギだといわれるのだが、飼い犬であるパルから見れば、彼女は自分を拾ってくれた心優しい飼主人様。彼女を助けるために、神犬戦士となるべく、パルが危険な旅に旅立つのは、当たり前のことであった。人類滅亡を阻止するためというよりも、愛する飼主人様のために……。

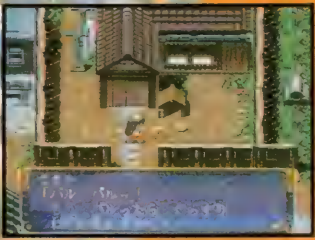
「PAL」の物語の大テーマは、人類滅亡を阻止する[illegible]、RPGとしては極めてスタンダードなものだ。しかし、そのために冒険を展開するのが仔犬のパルであるというところで、一気にその物語は身近なものになる。人類滅亡を阻止する旅が、君の町でもよく見かける犬小屋から始まるのだ。ここに、[illegible]的な演出が、何か隠されているに違いない。それは、君自身のプレイで、確かめてほしい。

▲仔犬のパルと仔猫のパレが、町の不良に挑む！　どう見ても勝てそうには見えないんだけど、大丈夫なんだろうか……。


▲さすが雨宮氏自ら監修しただけあって、敵キャラも、非常に個性的なキャラクターがそろっている。

S Y S T E M

「PAL」には、ユーザーの負担を軽減してくれる、様々なシステム面での工夫がなされている。完全ワンハンドプレイ（片手でOK！！）が可能になっていることや、敵の属性なども全てアイコンで表示されるので、より直感的なバトルが楽しめることなどがそうだ。もちろんゲーム中の様々な[illegible]も非常に[illegible]。また、神様のもとでの修行は、ちょっとしたパズル[illegible]ミニゲームになっていて、時間を忘れて熱中してしまうぞ。


▲心優しい飼い主であるカオルとの幸せな日々……しかし、それもそう長くは続かなかった。

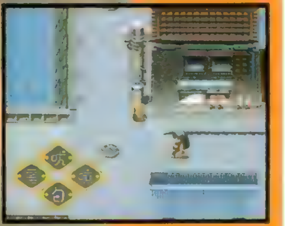
4 月 25 日

[illegible]、このゲームの[illegible]にしてからずいぶん待たされたと思っている人も多いことだろう。しかし4月25日[illegible]は決定した。大きな変更は加わっていないので、[illegible]、事前にもう一度勉強しておいた方がいいかもしれない。また、[illegible]される[illegible]から、ストーリーの[illegible]でゲーム[illegible]をみてみよう。

PALー神犬伝説ー

- ■RPG
- ■東北新社
- ■4月25日発売予定
- ■¥5,800
- ■メモリーカード／1ブロック使用

▲「神犬戦士」なんていう勇ましい呼び名が今イチ似合わないほど、仔犬のパルはかわいいのだ。


▲パルが電柱の臭いをかいでいる！　ということは……カオルの前でそういうことをしてしまうのだろうか？

電撃RANKING STATION

ランキングステーション

1月13日～1月26日

まずは申し訳ございません！ 今回の『FFⅦ』売り上げTOP20入りは、見送りになってしまいました……トホホ。

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名（下段メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	—	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日／SLG／22401
2	3	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル／96年11月15日／PZG／16147
3	8	クラッシュ・バンディクー SCE／96年12月6日／ACT／13567
4	4	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／11347
5	5	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／11005
6	—	峠MAX　最速ドリフトマスター アトラス／1月24日／RCG／10266
7	2	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／8332
8	—	F-1 GRAND PRIX 1996 ココナッツジャパンエンターテイメント／1月17日／SLG／7972
9	—	ルパン三世　カリオストロの城ー再会ー アスミック、東北新社／1月10日／AVG／7934
10	11	チョロQ　Ver.1.02 タカラ／96年12月6日（BEST）／RCG／7731
11	9	アークザラッド SCE／96年7月12日／SCE／7555
12	1	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／7140
13	7	アークザラッドⅡ SCE／96年11月1日／RPG／6683
14	10	FORMULA 1 SCEI／96年12月13日／RCG／6219
15	6	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／6043
16	15	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／5637
17	—	BASTARD!!　ー虚ろなる神々の器ー 集英社・セタBASTARD!!製作委員会／RPG／5569
18	—	レイストーム タイトー／1月10日／STG／5068
19	16	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇 講談社／96年11月29日／AVG／4534
20	19	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／96年11月29日（BEST）／SLG／4328

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名（下段メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	6	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／5月下旬予定／S・RPG／25679
2	1	サガ　フロンティア スクウェア／7月11日予定／RPG／25155
3	8	同級生2 バンプレスト／3月予定／AVG／22011
4	—	ドラゴンクエストⅦ エニックス／未定／RPG／20002
5	9	ときめきメモリアルSelection　藤崎詩織 コナミ／3月27日／ETC／17818
6	7	虹色の青春～ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.1 コナミ／夏予定／AVG／17294
7	3	ファイナルファンタジーⅣ スクウェア／3月21日／RPG／15108
8	5	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク バンプレスト／3月予定／S・RPG／13102
9	16	ブシドーブレード スクウェア／3月14日／対戦ACT／12053
10	4	バイオハザード2 カプコン／12月予定／AVG／11529
11	13	ドキドキプリティリーグ エクシング／3月28日／SLG／10481
12	12	テイルズ オブ デスティニー ナムコ／97年予定／RPG／9957
13	14	ダービースタリオン（仮） アスキー／春予定／SLG／9433
14	15	スーパーロボットシューティング バンプレスト／3月21日／STG／7337
15	—	幻想水滸伝Ⅱ コナミ／未定／RPG／6813
16	10	セイバーマリオネットJ　BATTLE SABERS バンダイビジュアル／3月28日／対戦ACT／6289
17	—	メルティランサー2 イマジニア／夏予定／SLG／5765
18	11	リアルロボット戦線 バンプレスト／97年予定／S・RPG／5241
19	—	リフレインラブ リバーヒルソフト／3月14日／SLG／4717
20	19	Noël2（仮） パイオニアLDC／未定／ETC／4192

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名（下段メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	—	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日発売／RPG／18110
2	1	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／14926
3	4	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／7761
4	3	アークザラッドⅡ SCE／96年11月1日／RPG／6766
5	2	女神異聞録ペルソナ アトラス／96年9月20日／RPG／5070
6	9	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／4975
7	6	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／4577
8	5	エターナルメロディ メディアワークス／96年11月22日／SLG／4179
9	—	トゥルー・ラブストーリー アスキー／96年12月13日／SLG／3582
10	7	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／3383
11	—	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日／SLG／3184
12	8	鉄拳2 ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／2587
13	13	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／2388
14	11	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／1701
15	—	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／1502
16	10	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／96年1月26日／S・RPG／1393
17	—	ヒロインドリーム マップジャパン／96年10月10日／SLG／1194
18	—	ストリートファイターZERO2 カプコン／96年8月9日／対戦ACT／1008
19	20	Noël（ノエル） パイオニアLDC／96年7月26日／ETC／754
20	—	あすか120%スペシャルBurning Fest. ファミリーソフト／96年3月29日／対戦ACT／523

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	9	ファイヤーエムブレムシリーズ
2	6	ワンダープロジェクトJシリーズ	12	-	バーチャファイター3
3	2	スレイヤーズ	13	7	天外魔境シリーズ
4	3	魔装機神	14	16	イースシリーズ
5	4	聖剣伝説シリーズ	15	-	EVE
6	5	新世紀エヴァンゲリオン	16	19	スーパーロボットスピリッツ
7	12	下級生	17	-	機動戦艦ナデシコ
8	14	鉄拳3	18	17	ダンシングアイ
9	11	サムライスピリッツ天草降臨	19	20	不思議のダンジョンシリーズ
10	15	X-MEN VS STREET FIGHTER	20	10	電脳戦記バーチャロン

ランキング・チェック!!

前号で予告しておきながら、結果として『FFⅦ』のランキング入りが、今回は見送りになってしまいました。楽しみにしていた読者の方々には申し訳ございません。今しばらくのお時間を……ということで、もともとの予定通り、次号送りになってしまったのです。一説にはすでに250万本、300万本を突破したとも言われる大作だけに、その初速の勢いはそうとうな破壊力を持ってランキングに登場するでしょう。期待してください。

さて、年末年始をはさんだためにいささか新顔に欠けていた前回とは違い、今回はいつも通り、売り上げランキングは赤い（新登場が多い）。しかし、ちょっと注意してみてほしい。第2位が『ぷよぷよ通』、第3位以下にはSCEが年末年始に大量のTV－CFを投入したタイトルが続いている。前回も簡単に指摘した新規ユーザーの増加による影響が、まだまだ少なからず続いているようだ。また、前評判にも、動きがあった。ここにきて急激に「Fタク」が票を伸ばしてきたのだ。記事内容から、発売が近づいたという実感が得られたのだろうか。『サガF』とのトップ争いにも注目したい。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回は「ファイヤーウーマン纏組」の移植化計画。ＦＸで人気爆発しているこのゲームの移植化計画にはきっつあんも大喜び。それで「きっつあん」っていったい誰？　…それは秘密です。

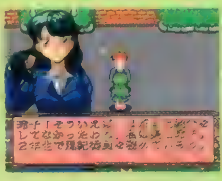
「ファイヤーウーマン纏組」をPSに！

一番左のギャルから、一番纏・酒井涼子(声：林原めぐみ)、二番纏・桂木さやか(声：三石琴乃)、三番纏・瀬田ひろみ(声：天野由梨)。この人たちがゲームのタイトルとなっている「纏(まとい)組」なのです。プレイヤーの分身となる主人公は、この３人と協力して自分の通う高校の平和を守りましょう！　そらもうムリヤリです。強制。そして平和を守りつつもギャルをゲットするのです！　はたしてアナタは、学園の平和を守りつつ、ギャルをゲットするなんて都合のいいマネができるでしょうか？

▶休日にはギャルとデートも可能です。学生生活をエンジョイしてますね。うらやましい。

白鷺学園へようこそ♥

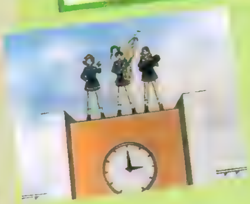
主人公は、学園トラブルシューター「纏組」に協力して、さまざまな事件を解決していきます。まな板が棚の後ろに落ちちゃって困っている人物の代わりに棚を動かしたり、不良にパーティ券をムリヤリ買わされそうな生徒を助けたりなど、まさに壮大なスケールの事件ばかり。…すみません、ちょっと大げさでした。話を変えます。舞台となる白鷺学園は部活動が非常にさかんで、文化系、運動系のほかにケンカ系まであるという充実ぶり。主人公は、これらの部活で己を磨くのもよし、好みのギャル目当てに入部するのもよしです。それも青春(笑)。このゲームは「纏組」のギャルをゲットできるのはもちろん、学園内にいる好みのギャルにもアタックできますし。プレイヤーは１年間の学園生活で好みのギャルを落とすため、日夜努力しましょう。学園の平和を守りつつ。…大変です。


▼ギャルとの親密度が高ければ、ギャルの方からデートに誘われることも。

◀若さゆえののぞき…って、のぞいているのは先生(笑)。

▲学園内には、さまざまなギャルがいます。好みのギャルを探すのです。

もしもPSになるとしたら？



「纏組」がPSになるだけでうれしいなんて人たちはほうっておいて(笑)、ここではPSになるとしたら、どの辺を変更してほしいのかを考えます。

●ビジュアル面を大幅強化！

ＦＸは動画再生能力がスゴいっていうのに、この「纏組」ではアニメシーンがちょっと少ないかと思われます。オープニングだけでなく、ギャルとのイベントのときにもアニメシーンをつけてもいいのではないかと思うのですが、どんなもんでございましょう？　そしてさらに、同じギャルでもオープニングアニメの顔とゲーム中の顔が違うってのは、かなりなレベルでガッカリです。PSにするのでしたら、まずは顔の統一をしませんと。まぁ、PSでも某恋愛SLGがそうでしたけどね……。

●ギャルを増やしてください！

恋愛の対象となるギャルは総勢12人(３人１組もいますが)。多いととるか少ないととるかは個人差があるでしょう。しかしながら、ここは思い切ってギャルの数をメチャクチャ増やしてみては？なんてったって、現在ゲーム業界は恋愛SLGが花盛りですから、ちょっとやそっとじゃユーザーは振り向きませんから。「恋愛対象・総勢25人」なんてインパクトあると思いません？

◀もうちょっとイベントの演出が増えるとうれしいんですが。

▶いっそのこと、戦闘を格闘ゲームそのものにしてしまうのは？

◀ギャルの居場所がわかるこのシステムも演出を多くすれば……。

そして移植の可能性は…？

移植の可能性があるかどうか、NEC HEの方にコメントをいただきました。それではどうぞ。

「この度は「ファイヤーウーマン纏組」をご支持いただき、誠にありがとうございます。当ソフトは、数あるギャルゲーの中でも、まさに決定版ともいえるデキと開発スタッフ一同自負しております。ハッキリ申し上げて、これだけのためにPC-FXを購入しても損はしません。いや、させません！　それでも購入するのが不安な方は、「纏組」のドラマCDやコミック、ゲームなど盛りだくさんの内容が詰まったムックが４月に発売予定となっております。これを読めば「纏組」をプレイしたくなるハズです」……そうでしたか。あの、それで、移植の可能性…は？

▶どうやら、今回はフラれてしまったようです。やれやれですな。

©1996 徳間書店©1996 日本ナレーション演技研究所
©1996 NEC Home Electronics,Ltd.

ハガキをください

ぬぉほほ。俺の名前はルパ〜ンしゃんせい。今回は移植希望ハガキをいただきにきたってわけぇ。このコーナーではある程度のハガキ(1,000枚以上)が集まったら、直接メーカーに持っていくらしいから、たんまり貯め込んでいるハズだぜ。それをぜ〜んぶいただいて不二子ちゅわんにあげちゃうのさぁ。まっててね〜不二子ちゅわん♥　ん？　こんなこといっている間に銭形のとっつあんが来ちまったぁ。今回はひとまず退散するかぁ。それじゃあなー。…あ、イラストハガキはP.144からの「４色奴隷」に載ってるぜぇ。

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

[Vol.42]

電撃NewsStation

東京ゲームショウ'97春

出展タイトルを探る!

開催まであと1カ月ちょっと…ショウの目玉となる作品とは?

4月の5日(土)と6日(日)、東京ビッグサイト(東京都・有明)にて行われる一大イベント「東京ゲームショウ'97春」。開催を約1カ月後にひかえ、どんなタイトルが出展されるのか、気になってきた人も多いことだろう。そこで今回は、いくつかの人気メーカーに対し、それぞれの出展ラインナップについて聞いてみたので、以下をじっくりチェックしてみてほしい。なお、このイベントの前売り入場券は、チケットセゾンをはじめとする各種プレイガイドの他、ファミリーマートなどでもすでに発売中だぞ(¥800/当日券あり/小学生以下すべて入場無料)。

東京ゲームショウ'97春 出展社一覧

アートディンク
アイディアファクトリー
アイマックス
アウトリガー工房
アクセラ
アクレイムジャパン
アスキー
アスク講談社
アスミック
アトラス
アルトロン
ESP
伊藤忠商事
イマジニア
インプローレ
ヴァージンインタラクティブ
ウェップシステム
エクシング
SNK
エニックス
NECインターチャネル
EAV
OZクラブ
角川書店
カプコン
カルチャーブレーン
キッド
ギャップス
キングレコード
ゲームバンク
元気
光栄
講談社
コトブキシステム
コナミ
コンパイル
サン電子
ジェイ・ウイング
シエラ・パイオニア
ジャレコ
ショウエイシステム
翔泳社
小学館プロダクション
新声社
スクウェア
セガ・エンタープライゼス
セタ
SCE
SME
ソフトバンク
ダイキ
タイトー
タカラ
タカラHMD事業部
チュンソフト
データイースト
T&Eソフト
テイチク
テクモ
電波新聞社
東芝EMI
東北新社
徳間書店インターメディア
トミー
トンキンハウス
ナグザット
ナムコ
日本クリエイト
日本コンピュータシステム
日本シスコン
日本テレネット
日本ビクター
ネクサスインターラクト
ハーティロビン
パイオニアLDC
ハズブロージャパン
ハドソン
バンダイ
バンプレスト
BMGジャパン
BPS
ビクターソフト
ヒューマン
ビング
ファミリーソフト
フィルインカフェ
文化放送
マイクロキャビン
マイクロネット
増田屋コーポレーション
マチルダ
メディアエンターテイメント
メディアクエスト
メディアクリエイト
メディアワークス
やのまん
ライトスタッフ
リクルート(じゅげむ)
リバーヒルソフト
ワープ

計100社・(株)省略[50音順]

★SCE★

夏発売のSTG『攻殻機動隊』は、ムービーのみのビデオ出展となるが、A・RPGの『アランドラ』、SLG『戦闘国家ー改ー』、フライトAVG『ベルデセルバ戦記』、AIゲーム『がんばれ森川君2号』、人気スポーツアクションRCGの続編『ストリートゲームス'97』(SCEI)などは、体験プレイが可能とのこと。開催当日、初発表となるタイトルもあるかも?

★スクウェア★

超期待作『ファイナルファンタジータクティクス』、『サガ フロンティア』の出展が決定! 体験プレイも可能かも!? このほか、『ブシドーブレード』、『TOBAL 2』の出展も決定済みで、ゲーム大会の開催も予定されているぞ。

★SNK★

SNK初のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』をはじめ、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』、『サムライスピリッツ剣客指南パック』などを出展。この3タイトルは体験プレイが可能。

★アスキー★

ファン待望の『ダービースタリオン』のほか、『RPGツクール3』、『シミュレーションRPGツクール』の出展が決定している。ほかにも、未発表タイトルを用意しているのだが、もう少し発表は待ってほしいとのこと。

★バンプレスト★

育成SLG『くるみミラクル』、『新スーパーロボット大戦スペシャルディスク』、『プレイスタジアム2』、『THE GREAT BATTLEVI』は、体験プレイ可能で出展。フライトSLG『エアーコマンダー』はビデオ出展となる。気になるのは、このほかに未発表タイトル3本の出展が決定していること。どんなタイトルが出てくるのか、当日のバンプレストブースには注目だぞ。

★バンダイ★

『ドラゴンボールGT(仮)』、『ネクストキング』、『機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR』、『ガンダム0079 THE WAR FOR EARTH』、『地獄先生ぬ～べ～』、『GUNDAM THE BATTLE MASTER』、『～ジャーニーマンプロジェクト～ペガサスプライム』など、注目タイトルが勢ぞろい! さらに!! 今、大ブームのアレに関する重大発表もあるとのこと。いったい?

★コナミ★

『ときめき』ファン注目の『～対戦とっかえだま』&『～虹色の青春』に、オリジナルのRPG最新作『アザーライフ・アザードリームス』、『実況パワフルプロ野球』、『BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～』、『リーサルエンフォーサーズ デラックスパック』、『パロウォーズ』が出展され、すべて体験プレイが可能。このほか3本の未発表タイトルも出展されるぞ!

★カプコン★

期待のシリーズ最新作『ブレスオブファイアIII』に、対戦ACT『マーヴルスーパーヒーローズ』、『ロックマンX4』などを出展。最も注目される『バイオハザード2』の出展は微妙とのこと。ぜひ!

★ナムコ★

『ゼビウス3D/G⁺』、『テイルズ オブ デスティニー』、『エースコンバット2』、『子育てクイズマイエンジェル』を出展。『タイムクライシス』、『ガンバレット(仮)』は、あの「ガンコン」で試せるぞ。

★エニックス★

『ドラクエVII』に関して、今回は、とくに展示、発表等はされないとのこと。当然と言えば当然か……。

★その他★

出展が決定している注目タイトルを挙げていこう。『あすか120%エクセレントBURNING Fest.』(ファミリーソフト)、『アンジェリークSpecial 2』(光栄)、『COOL BOARDERS 2』(ウェップシステム)、『首都高バトルR』(元気)、『新テーマパーク』(EAV)、『タクティクスオウガ』(アートディンク)、『FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE～(仮)』(エクシング)、『FIGHTERS IMPACT』(タイトー)、『フォトジェニック』(サンソフト)、『マジカルドロップ+1(仮)』(データイースト)、『モータルコンバットトリロジー』(ソフトバンク)、『モンスターファーム』(テクモ)など。キミの注目作は?

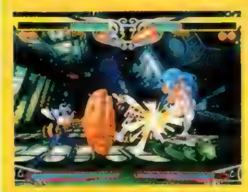
AOU1997 アミューズメントエキスポ
アーケード
PSファンも注目! 期待の新作が数多く出展されたぞ!!

最新アーケードマシンが大集結!! 毎年恒例のおなじみ「AOUショー」が、2月20日、千葉・幕張メッセにて開催された。今回もっとも注目を集めたのは「ヴァンパイア セイヴァー」(カプコン)。超人気シリーズの続編とあって、多くの熱狂的ファンが、その手ごたえを確かめていたぞ。また、「鉄拳3」(ナムコ)、「ストリートファイターⅢ」(カプコン)、「G-ダライアス」(タイトー)などの発売前からもはや"有名"なタイトルの他にも、気になる作品が数多く展示された。春に向けて、アーケードシーンも要チェックだぞ!!

▲突然発表された「サムライスピリッツNEO・GEO64(仮)」。「サムスピ」が、なんと3Dになったのだ!! 発売日は未定。

◀参考出展の「ストリートファイターEX PLUS(仮)」。商品化さえも謎…。

要チェックはこの3タイトル!


ヴァンパイア セイヴァー
▲斬新なシステムに加え、4人の新キャラも登場! このバツグンの仕上がりは、格闘ファンなら感涙モノだ。(カプコン作品)

ときめきメモリアル おしえてyour heart
▲ゲームをクリアすると、なんとメッセージ付きの画面写真(上)がその場でもらえちゃうのだ。大量の100円玉が必要?(コナミ作品)

電車でGO!
▲運転士さんの気分が味わえる鉄道SLG。操作系統も実際のものを忠実に再現している。これでキミも出発進行!(タイトー作品)

ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ
設立!
有名メーカーが共同でCGスタジオを設立!

おなじみのナムコ、SCE、これまで主にCGによる映画やテレビCMの企画・制作を行ってきたポリゴン・ピクチュアズの計3社が資本出資し、新会社として世界最高水準のCGスタジオ「ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ」を設立することになった。その事業内容は、映画やゲームソフトなどで使用されるCGなどのデジタル映像を、最先端の技術者たちを起用して専門に制作してゆくというもの。この新会社は、ハリウッドのデジタル産業に対抗すべく、3月12日、いよいよ設立。ゲーム業界の発展にも、大きな影響を与えそうなスタジオの誕生だ!!

▶社長に就任するポリゴン・ピクチュアズの河原敏文氏。第1弾事業となるフルCG映画の制作も発表した。

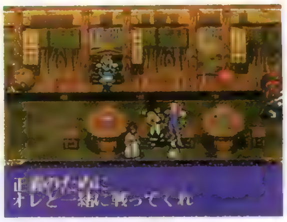
ヒロイン・ドリーム
CD-ROM
計500点のイラストを収録したファン待望の原画集が登場!!

大好評のスター育成SLG「ヒロイン・ドリーム」の原画を集めたCD-ROMのイラスト集が発売中だ。実際にゲームに登場した各キャライラストの原画をはじめ、下書き、ボツ原稿、線画など初公開のものを含む計500点がこの1枚に収められているのだ。しかも、5人の美少女キャラクターたちは、フォルダー別に収録してあるので検索も超カンタン。ファンにはたまらない、完全保存版のイラスト集なのだ。

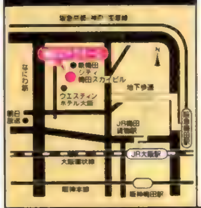
▶「ヒロイン・ドリーム イラストコレクション」(Windows版)/価格:¥4,000(税抜)/発売元:(株)アニマック

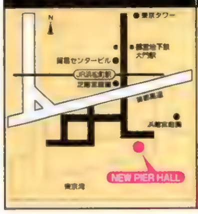
SNK LIVE TOUR'97
イベント
SNKファンはみんな集まれ! 恒例のライブツアーが開催!!

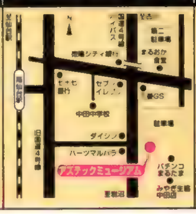
全国の5大都市をまわる「SNK LIVE TOUR'97」が、3月2日の大阪を皮切りにスタート!! SNK初のRPG「真説サムライスピリッツ―武士道烈伝―」の紹介を中心に、アーケード最新作「リアルバウト餓狼伝説SPECIAL」の対戦大会、コスプレ大会、クイズ大会などが行われるのだ。ゲストも生駒治美さん(出演:大阪、東京、仙台、福岡)、田中昭子さん(大阪、名古屋)ほか、SNKファンにはおなじみの声優さんたちだぞ。



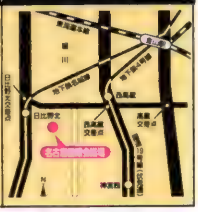
◎開催時間:10:00〜17:00(全会場)/お問い合わせ:東京…03-5275-6200、大阪…06-339-0110(SNKテレフォンサービス) ※受付時間は9:00〜17:00(12:00〜13:00を除く)

3月2日(日)・大阪 ステラホール


3月9日(日)・東京 ニューピアホール


3月22日(土)・仙台 アズテックミュージアム


3月25日(火)・福岡 スカラエスパシオ

3月27日(木)・名古屋 国際会議場・白鳥ホール


▶▶▶POWERチェック!!
カプコン『バイオハザード』シリーズ戦略記者発表会!

'97年の超期待作「バイオハザード2」の最新情報が、さる2月18日に記者会見にて発表された。その席上で、開発本部長・岡本氏の口より、PS版「バイオ2」の年末発売、SS版では「バイオハザード」の夏発売、およびにSS版「バイオ2」の開発着手という発言がなされた。また、プロデューサー・三上氏からは「バイオ2」のザッピングシステム(男性キャラでのプレイ終了後に女性キャラでプレイすると、いくつかの状態が受け継がれるなど、2つのストーリーがリンクするというシステム)の採用が公表された。

ほかにもアーケードの「ストEX」ならびに「ストⅢ」のコンシューマ機への移植について前向きのコメントが出るなど、中身の濃い発表会となった。

「バイオ2」の新システムの詳細などについては、わかりしだい誌上ですぐにお伝えするので、続報に期待してほしい。

▲記者発表の風景。「バイオ2」の発売延期は残念だったが……。

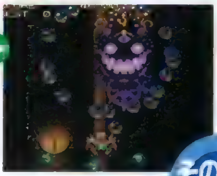
審査結果発表!

デザエモン+

デザインコンテストの審査結果を大発表! キミの作品の結果は?

'96年6月号にて告知した「デザエモン+」のデザインコンテスト「ユーザーゲームコンテスト」の結果が発表された。とにかく、各賞受賞作品には優秀なものが揃った。そのうちの一部を、ここで紹介していくぞ。右では触れていない賞の受賞者は、<入選>がDANGAN・古武術さん、志賀建宏さん、榊浩稔さん、飯塚宏明さん、ASAさん、<審査員奨励賞>が井田剛さん、石井祐次さん。受賞おめでとう!!

グラフィックサウンド賞



NIGHTMARE・岩田友彦/背景の凝り具合や雰囲気にマッチした美しい音楽が高く評価された作品。

企画賞

SIDE・YAMAOKASE IKOU/タイトルどおり(?)横スクロールの作品。4種類の武器が使えるところに苦労のあとが見える。

その他の受賞者

バランス賞

トラ吉の大冒険・濱本理央/猫のトラ吉が活躍するコミカルタッチの作品。かなり遊べるものに仕上がっているぞ。

アテナ賞

G・O・Q(時王宮)・兼子M20/ゼロ戦をほうふつとさせる自機に、"懐かしさ"を感じる作品。難度はベリーハード!

グランプリ

「影狼」鹿野善之

▲忍者が敵を倒しながら進んでゆくという設定。グラフィックの精度や敵の攻撃方法のアイデアなど、すべて抜群!

プレゼント

ガンダムプラモデル

新発売「クリスタルモデル」を豪華2体セットで100名様に!

クリスタルボディに内部ギミックが美しい、ファン垂涎の新シリーズ「クリスタルモデル」が登場したぞ。傷の付きにくい特殊なクリア樹脂を使用し、インテリアとしても最適な逸品だ。そこで今回、この新シリーズの発売を記念して、ガンダムシリーズの中でもとくに人気の高い「RX-78-2 ガンダム」と「シャア専用ザク」の2体が、発売元のバンダイよりセットで100名様にプレゼントされるぞ。欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、〒150-88 東京都渋谷郵便局 バンダイ「クリスタルモデル」プレゼント・電撃PS係まで応募しよう。しめ切りは3月31日(当日消印有効)だぞ。

◀今回、プレゼントされる2体と「量産型ザク」の計3体が現在発売中。価格は各¥2800(税別)。

イベント

KSS

小説&ファンブックの創刊記念イベントにご招待!!

おなじみのKSSがこの度、ゲームファン注目の「KSSブックス&ノベルズ」を新創刊!これを記念して4月13日(日)にTBSホールで行われる創刊イベントに、抽選で1,000名様が招待されるぞ。ゲストもこおろぎさとみさん、茶山莉子さんなど超豪華だ。ぜひ応募しよう!!

申込方法

■往復ハガキの往信裏面に、キミの①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦このイベントを何で知ったか(「電撃PS」と書く!)を、返信表面にもキミの住所、氏名を、それぞれ明記して、〒141 東京都品川区西五反田1-21-8 (株)ケイエスエス「創刊イベント」係まで送ろう。しめ切りは3月15日当日消印有効。お問い合わせは、03-5434-5012(KSS)まで。※当選発表はハガキの発送をもってかえさせていただきます。

▲この大人気OAV「同級生」の公式ファンブック「OAV同級生パーフェクトコレクション」のほか、「下級生」、「無人島物語」といった人気ゲームタイトルの小説を4月11日に3冊同時発売!!

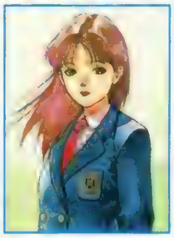
イラストギャラリー

電撃ゲーム小説大賞

イラストギャラリーが「まんがの森」で開催!!

未来の小説家をめざす、新たな才能の登竜門としておなじみの「電撃ゲーム小説大賞」。その受賞者たちが創り上げた作品世界を見事に表現し、刊行時には表紙、挿し絵などを飾った傑作イラストの数々が、都内の「まんがの森」3店にて3月より展示されるぞ。必見!

▶新宿店:五霊闘士オーキ伝、他/吉祥寺店:クリス・クロス、タイム・リープ(写真)/町田店:冒険商人アムラフィ、パンツァーポリス1935、他/日程のお問い合わせ:03-5281-5203(MW)



イラスト/衣谷遊

映画

ファーストコンタクト

現在の「SFブーム」の本命とも言える超大作!

昨年冬、全米No.1ヒットを記録した話題のSF超大作「ファースト・コンタクト STAR TREK」がいよいよ日本に上陸する! 超斬新なアイデアの数々に、大迫力の宇宙艦隊戦や驚異的なSFXなどが絶賛された、今最も注目を集めている1作だ。見逃すな!!

▶悪の機械生命体"ボーグ"による恐るべき計画を、人類は阻止することができるのか!? (3月8日より全国東宝洋画系にて公開/配給:UIP映画)

資料集

ガメラ2

大人気「ガメラ2」のすべてがここに!!

昨年公開され大ヒットを記録した映画「ガメラ2〜レギオン襲来〜」(主演:永島敏行、水野美紀)のすべてを完全収録したという資料集が発売中だぞ。ストーリー完全解説をはじめ、怪獣スーツやミニチュア等の秘蔵写真、金子修介監督、樋口真嗣特技監督ほか7名へのインタビューなど、まさにマニア感涙の内容。買いだぜ!

▶「ガメラ2 レギオン襲来 完全分析」(アソコン・ブックス)/価格:¥3,000(税込)/発行:辰巳出版

電撃NewsStation ―トピックス― TOPICS

錯綜するセガバンダイ情報……ホントのところはどうなの!?

バンダイ・山科誠社長による「バーチャファイター」シリーズの他機種への移植発言(のちにあくまで新会社の方向性の"例え"であることが判明)をはじめ、最近なにかと錯綜ぎみのセガバンダイ情報。ホントのところ、両社は今、どのような状況にあるのだろう? 「現場サイドでは、この件に関する動きはまったくありませんし、私たちも報道されている以上のことは聞かされていないというのが現状です(セガ広報・南雲氏)」。バンダイにも同様の質問をしたが、とくにコメントできることはないとの答えだった。4月の「東京ゲームショウ'97」においても、両社ともこの件に関する説明、発表等は予定しておらず、「現在は上層部どうしの話し合いの段階ですから。具体的な話が出てくるのは、やはり正式に会社が起ち上がってからになると思うのですが…(南雲氏)」。まあ、気長に待とう。いずれにせよ、両社がゲームの世界をさらにおもしろくしてくれることは間違いないのだから。

※「電撃NewsStation」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中。ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーや本誌への質問、ゲーム業界に対して言いたいことなどをたくさん書いて、223ページの"おたよりのあて先"の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選にて30名にPS関連グッズ(何が当たるかお楽しみ!)をプレゼント!! グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

SS
別冊付録
～CHARACTER COLLECTION～
EVE burst error
続出する謎、謎、謎……。大好評サターン版
サスペンスゲームのキャラクターを大解剖！
ついにゲーム化!!
SS
機動戦艦
「ナデシコ」
久々登場
声優写真集
エンジェルボイス
菊池志穂
食べ歩き・志穂ちゃんが
行く東京下町探訪
大好評！
話題のゲームの書き下ろしミニストーリー
「センチメンタルグラフティ」
「ファーストウインドウ」を
はじめ、ゲーム記事も充実！
またまた出ちゃうぞ！ゲームソフト！
SS
魔法少女 プリティサミー
G系美少女からのバレンタイン・プレゼント
電撃 G's PARADISE
DENGEKI G's PARADISE
定価880円
G'sエンジン3月増刊号
大好評発売中!!
「同級生2」「ドラゴンナイト4」「エヴァンゲリオン」「ときメモ」ほか、
G系美少女総出演!!
4月号 好評発売中!!
定価680円
電撃 G's エンジン
DENGEKI G's ENGINE
©1997 C's ware All Rights Reserved. ©ジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京 ©SEGA Enterprises, Ltd. 1997
©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス イラスト／甲斐智久 ©AIC／PIONEER LDC, Inc.・テレビ東京・SOFTX・萬年社
＊価格は全て税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場！
PlayStation
少女たちは、この星の守護神となるのか。
CD 3 枚組 5,800円（税抜）
絶賛発売中!!
はるかぜ戦隊
Vフォース
おしゃべり好きで、恋に恋する乙女たちなのに、透き通る瞳で
風の向こうに何を見ているのか。生まれ持った能力が
彼女たちを宇宙戦士の道へと駆り立てる。
なぜこれほど血が燃えるのか、その理由をまだ誰も知らない…。
総動画数15,800枚、実に60分を超える
大作アニメーション搭載
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ プレゼント
CAST
葵 奈月 白鳥 由里
葵 美月 今井 由香
葵 華月 天野 由梨
織田 雪菜：矢島 晶子
ガ イ チ：水谷 優子
イ ク ト：山口 勝平
モ ラ レ イ：速水 奨
ゲ ル ー ヌ：平松 晶子
フ レ イ ア：折笠 愛
ザ イ：置鮎龍太郎
ナレーション：堀内 賢雄
（ほか総勢21名）
スタッフ募集のお知らせ
職 種：ゲーム・アニメーション制作スタッフ
③アニメーター（原画・動画）
⑤プログラマー
資 格：⑤経験者（高卒以上）30歳まで
応募方法：経験者：履歴書・作品（不返）・職務経歴書・自己PR文（書式自由）
未経験者：履歴書・作品（不返）・成績証明書・自己PR文（書式自由）
サウンドトラックアルバム
好評絶賛発売中 価格2,000円
GAME SOUND COLLECTION Vol.5
はるかぜ戦隊Vフォース
奈月（CV:白鳥由里）が歌うスペシャルトラック「WIND」を収録！
発売元●株式会社MEM NEOレーベル
販売元●BMGビクター株式会社
はるかぜ戦隊Vフォース 公式ガイドブック
オールカラー96P
全15マップの攻略はもちろん、ユニットデータも一挙に紹介
発行所●毎日コミュニケーションズ
小説化決定「はるかぜ戦隊Vフォース」
更にパワーアップして電撃文庫より
1997年春発売予定!
発 行●メディアワークス
発 売●主婦の友社
CDドラマ化決定「はるかぜ戦隊Vフォース」
1997年春発売予定!
発売元/販売元●BMGビクター株式会社
ラジオドラマ化決定
1997年1月下旬よりON AIR開始
●金曜26:30～TOKYO FM
「YAOちゃんのラジコミPLAY☆LAND」
あの娘たちにラジオでも会える…。
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く13:00～17:00）
“ ” この画面は開発中のものです。
マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ビングはJAMMAの会員です。

次号予告

電撃PlayStation（プレイステーション）Vol.43は3月14日（金）発売!!

いよいよ『FFⅦ』以後の新タイトルが盛り上がってきたぞ!!

『FFタクティクス』『FFⅣ』に加えて、『悪魔城ドラキュラX』などの情報が満載。『FFⅦ』のクライマックス編も注目だし、電撃独占の育成SLG新タイトルもあり!!

表紙イラスト●FFⅦ
イラスト●伊藤勇太
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)
©スクウェア

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、高橋智也、森澤信彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.42

1997年3月14日発行　第3巻第6号通巻38号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
　〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
　電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
　電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター（電話03-3401-2382）にご連絡ください。

広告索引

アートディンク……28・29
アスク講談社……84・85
アスミック……86
アトラス……226・227
インタープレイ……131
ギャップス……134
グラムス……200
光栄……127・128・129・130
コナミ……82・83
シャングリ・ラ……132・133
スクウェア……4・5
スターフィッシュ販売……126
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3
ソニー・ミュージックエンタテインメント……102・103
タカラ……146
ナムコ……104
ヴァージンインタラクティブ……6
バリエ……180
バンダイビジュアル……26・27
ヒューマン……124
ピング……222
ファミリーソフト……198・199
ブロッコリー……158
フロム・ソフトウェア……表4
ホビーデータ……135
メディアリング……125

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部（03-5281-5205）まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン DENGEKI G's ENGINE	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation プレイステーション	隔週金曜日
月刊電撃コミックガオ!	毎月27日
コミック電撃大王 DAIOH	奇数月18日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
1	28日	WORMS	アイマックス	¥5800予定/SLG	
2	28日	スペースジャム	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	140
3	28日	AZITO－アジトー	アステック21	¥5800/SLG	
4	28日	ダービージョッキーR	アスミック	¥5800/SLG	140
5	28日	ラスベガスドリーム2	イマジニア	¥5800/SLG	140
6	28日	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/TBL	141
7	28日	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント	¥5800/ACT	
8	28日	NBA Live97	EAV	¥5800/SPG	
9	28日	ソビエトストライク	EAV	¥5800/STG	
10	28日	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO	¥6800予定/RCG	141
11	28日	三國無双	光栄	¥5800/対戦ACT	138+147+159
12	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	¥5800/TBL	
13	28日	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800/対戦ACT	
14	28日	鈍色の攻防 32人の戦車長	シャングリ・ラ	¥6400/SLG	
15	28日	クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー	SME	¥7800/AVG	112
16	28日	ナムコミュージアム VOL.5	ナムコ	¥5800/ETC	106+139
17	28日	NAGE LIBRE ー螺旋の相剋ー	バリエ	¥5800/S・RPG	141
18	28日	マジカルホッパーズ	バンダイ	¥6800予定/ACT	141
19	28日	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6800/STG	付録
20	28日	3Dベースボール～ザ・メジャー	BMGジャパン	¥5800/SPG	

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
21	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	¥5800予定/STG	
22	14日	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ	¥5800予定/ACT	
23	14日	シムタウン	イマジニア	¥5800/SLG	
24	14日	ウルティマアンダーワールド	EAV	¥5800/RPG	
25	14日	スーパーパンコレクション	カプコン	¥5800/PZG	
26	14日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	¥6800/ETC	
27	14日	RESCUE 24Hour(仮)	CSCメディアート	¥5800/RCG	
28	14日	ブシドーブレード	スクウェア	¥5800予定/対戦ACT	24
29	14日	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5800/RPG	
30	14日	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	日本シスコン	¥6800/ETC	213
31	14日	魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm	パイオニアLDC	¥6800/AVG	
32	14日	Big challenge golf ～東京よみうりカントリークラブ編～	バップ	¥6800/SPG	
33	14日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	¥6000/SLG	
34	20日	A.Ⅳ GLOBAL	アートディンク	¥2800(BEST)/SLG	
35	20日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	¥2800(BEST)/対戦ACT	
36	20日	QueensRoad	エンジェル	¥6800/SLG	
37	20日	ロックマン バトル&チェイス	カプコン	¥5800/RCG	
38	20日	三國志 リターンズ	光栄	¥6800/SLG	
39	20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	¥5800予定/ACT	
40	20日	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥2800(BEST)/ACT	
41	20日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥2800(BEST)/STG	
42	20日	エリア51	ソフトバンク	¥5800/STG	
43	20日	エリア51 スペシャルパック	ソフトバンク	¥7800/STG	
44	20日	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ	¥6800/AVG	
45	20日	DX人生ゲーム	タカラ	¥2800(BEST)/TBL	
46	20日	SDガンダムGCENTURY	バンダイ	¥6800予定/SLG	
47	21日	PGA TOUR'97	EAV	¥5800/SPG	
48	21日	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	¥4800/RPG	100
49	21日	スーパーロボットシューティング	バンプレスト	¥6800/STG	
50	21日	スーパーロボットシューティング(人形付き)	バンプレスト	¥9800/STG	
51	27日	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定/ACT	205
52	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	¥2800予定/ETC	193
53	27日	BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ	¥5800/SLG	
54	28日	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント	¥5800/SLG	
55	28日	ドキドキプリティリーグ(限定版)	エクシングエンタテイメント	¥6800/SLG	
56	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥2800(BEST)/対戦ACT	
57	28日	アンドレッティレーシング	EAV	¥5800/RCG	
58	28日	首都高バトル～DRIFT KING 土屋圭市&坂東正明～	元気	¥2800(BEST)/RCG	
59	28日	提督の決断Ⅲ	光栄	¥9800/SLG	
60	28日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥2800(BEST)/SLG	
61	28日	BOYS BE…	講談社	¥5800/SLG	204
62	28日	MLB Pennant Race	SCEI	¥5800予定/SPG	
63	28日	浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～	SME	¥5800予定/TBL	
64	28日	MYST	ソフトバンク	¥2800(BEST)/AVG	
65	28日	覚悟のススメ	トミー	¥5800予定/対戦ACT	
66	28日	ゼビウス3D/G+	ナムコ	¥5800/STG	
67	28日	鉄拳 TEKKEN-	ナムコ	¥2800(BEST)/対戦ACT	
68	28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル	¥6800/対戦ACT	
69	28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	バンダイビジュアル	¥7800/対戦ACT	
70	28日	Max Racer	PD	¥5800/RCG	
71	28日	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	¥5800/SLG	
72	28日	甲子園Ⅴ	魔法株式会社	¥5800/SPG	
73	上旬	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800/SPG	
74	中旬	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定/TBL	
75	中旬	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定/SLG	
76	下旬	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800/S・RPG	
77	下旬	Base Ball Navigator	エンジェル	¥5800/SLG	
78	下旬	クロス・ロマンス	日本物産	¥6800/???	
79	3月	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800/対戦ACT	
80	3月	モータートゥーン・グランプリ・USAエディション	SCE	¥2800/RCG	
81	3月	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産	¥5800/RCG	
82	3月	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	バンプレスト	¥2800予定/SLG	
83	3月	同級生2	バンプレスト	¥6800予定/AVG	
84	3月	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定/AVG	
85	3月	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	BMGジャパン	¥5800/RPG	
86	3月	オリンピア・山佐バーチャパチスロⅡ ～実戦美少女攻略法～	マップジャパン	¥5800/TBL	

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
87	11日	DISRUPTOR ディスラプター	インタープレイ	¥5800/STG	
88	11日	新テーマパーク(仮)	EAV	¥5800/SLG	
89	11日	アンジェリーク Special2	光栄	¥7800/SLG	207
90	11日	アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX	光栄	¥9800/SLG	
91	11日	ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～	光栄	¥6800/ETC	
92	11日	ダークハンター ～上 異次元学園～	光栄	¥6800/ETC	
93	11日	競馬最勝の法則'97 Vol.1 狙え!万馬券!	シャングリ・ラ	¥5700/ETC	
94	11日	雷電ディーエックス	セイブ開発	¥5800/STG	
95	11日	アランドラ	SCE	¥5800予定/A・RPG	
96	11日	戦闘国家ー改ーIMPROVED	SCE	¥5800/SLG	
97	11日	THE GREAT BATTLEⅥ	バンプレスト	¥5800/ACT	
98	11日	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト	¥5800/AVG	
99	11日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	¥5800/SLG	211
100	18日	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/SLG	213
101	18日	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～	グラムス	¥5800予定/S・RPG	
102	18日	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	¥5800予定/AVG	210
103	18日	フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～	やのまんゲームズ	¥5800/S・RPG	
104	25日	キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800/TBL	
105	25日	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	インプローレ	¥4800予定/ETC	211
106	25日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800/RPG	
107	25日	ファンタステップ	ジャレコ	¥5800/AVG	
108	25日	TOBAL2	スクウェア	¥5800/対戦ACT	20
109	25日	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	¥5800/TBL	
110	25日	FIGHTERS' IMPACT	タイトー	¥5800/対戦ACT	
111	25日	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	¥6800/RPG	
112	25日	PAL[神犬伝説]	東映ビデオ/東北新社	¥6800予定/RPG	
113	25日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	¥5800/RCG	
114	上旬	リターンファイアー (くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800/対戦ACT	
115	下旬	大海信長伝 GE・TENⅡ	アイマックス	¥6800/SLG	
116	下旬	水木しげるの妖怪武闘伝	KSS	¥5800/対戦ACT	
117	下旬	Parlor! PRO	日本テレネット	¥5200/SLG	
118	下旬	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	バンダイ	¥7800予定/AVG	
119	4月	エルフィンパラダイス	アスク講談社	¥5800/SLG	
120	4月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800/STG	
121	4月	首都高バトルR	元気	¥5800/RCG	
122	4月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800/ACT	
123	4月	モータルコンバットトリロジー (くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800/対戦ACT	
124	4月	ロボトロンX (くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800/ACT	
125	4月	actua GOLF	ナグザット	¥5800/SPG	
126	4月	プレイスタジアム2	バンプレスト	¥5800予定/SPG	
127	4月	ファイロ&クロード(仮)	BMGジャパン	未定/STG	213

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
128	2日	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	¥7800/AVG	211
129	2日	スーパーブラックバス X	スターフィッシュデータ	¥5800/SLG	
130	2日	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5800/RCG	
131	2日	あすか120%エクセレントBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5800/対戦ACT	
132	2日	ライアット・スターズ	ヘクト	¥6800/S・RPG	
133	23日	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	¥5800予定/RPG	211
134	23日	がんばれ森川君2号	SCE	¥4800/PZG	16
135	23日	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定/SLG	182
136	30日	秦始皇帝 THE FIRST EMPEROR	シャングリ・ラ	¥6600/SLG	
137	30日	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定/AVG	190
138	下旬	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	未定/S・RPG	88
139	下旬	エーベルージュ	タカラ	¥6800/SLG	186
140	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	¥6800/ETC	202
141	5月	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800/AVG	
142	5月	あかずの間	ヴィジット	¥5800/AVG	213
143	5月	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	¥5800/ETC	
144	5月	フェード・トゥ・ブラック	EAV	¥5800/AVG	
145	5月	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800予定/RCG	
146	5月	グリッツ (ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800/ACT	
147	5月	INDY500	トミー	¥5800予定/RCG	
148	5月	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥5800/RPG	
149	5月	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ	¥5800予定/ETC	
150	5月	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800/STG	
151	5月	DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	¥5800予定/RCG	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
152	6日	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	¥5800/ACT	208
153	下旬	10101 (仮)	サンテックジャパン	¥5800予定/ACT	
154	6月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ/ユーメディア	¥5800/対戦ACT	
155	6月	G.O.D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	¥5800/RPG	
156	6月	アイランドジェネラル	エクシングエンタテイメント	¥5800/SLG	
157	6月	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定/SLG	
158	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定/RPG	
159	6月	NASCAR RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800/RCG	
160	6月	トラ!トラ!トラ!	ダズ	¥6800予定/SLG	
161	6月	超光速グランドール	バンダイビジュアル	¥5800/ACT	8
162	6月	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル	¥7800/ACT	
163	6月	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	ヒューマン	¥5800予定/SPG	
164	6月	BODY HAZARD	ヒューマン	¥5800予定/ACT	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
165	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定/AVG	
166	春	ダービースタリオン	アスキー	未定/SLG	
167	春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ	未定/SLG	
168	春	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	未定/SLG	
169	春	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	イースリースタッフ	¥5800/S・RPG	
170	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定/対戦ACT	
171	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800/対戦ACT	
172	春	メタルスラッグ	SNK	未定/ACT	
173	春	槇太平(仮)	エス・ピー・エス	未定/TBL	
174	春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト	未定/AVG	
175	春	火竜娘ー高悠環ー	ガスト	未定/AVG	
176	春	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800/対戦ACT	
177	春	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800/ETC	
178	春	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	¥6800/ETC	
179	春	ZERO DIVIDE2	ズーム	未定/対戦ACT	
180	春	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	未定/RPG	212
181	春	NHL FACE OFF(仮)	SCEI	未定/SPG	
182	春	NFL GAME DAY	SCEI	未定/SPG	
183	春	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス	¥5800予定/S・RPG	

ジャンルの表記
ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他
※赤い行のタイトルは、新登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション・ザ・ベストのものです。

184	春	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	¥6800／AVG	
185	春	NHLオープンアイス(仮)(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
186	春	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800／AVG	
187	春	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	データイースト	¥6800／ETC	
188	春	モンスターファーム	テクモ	未定／SLG	
189	春	ガメラ２０００	デジタルフロンティア	未定／STG	209
190	春	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
191	春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	未定／RPG	
192	春	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト	¥6500予定／SLG	206
193	春	タンク(仮)	BMGジャパン	未定／SLG	
194	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
195	春	雲海の撃墜王	マイクロネット	未定／STG	
196	春	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980／PZG	
197	春	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800／RPG	212
198	春	重装機兵ヴァルケン2	メサイア	未定／STG	12
199	春	X－COM　未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800／SLG	
200	春	CROCI(仮)	メディアクエスト	未定／ACT	
201	春	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙　人体－	メディアクエスト	¥5800／ETC	
202	春	RUNABOUT　ランナバウト	やのまんゲームズ	¥5800予定／RCG	
203	春	聖刻1092　操兵伝	ユタカ	¥5800予定／RPG	
204	春	聖刻1092　操兵伝　(限定版)	ユタカ	¥9800予定／RPG	
205	春	Proof　Club　プルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定／TBL	

●7月発売のソフト

206	11日	サガ フロンティア	スクウェア	未定／RPG	98
207	中旬	トリパズ　△	サントス	¥4800予定／PZG	
208	下旬	カルネージハート　プラクティスエディション(仮)	アートディンク	¥4800／SLG	
209	7月	Guilty　Gear	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
210	7月	FIGHTING ILLUSION ～K-1 REVENGEF～(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／SPG	
211	7月	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800／RCG	210
212	7月	Cat The Ripper　１３人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定／AVG	211
213	7月	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	

●8月以降発売のソフト

214	29日	COOL　BOARDERS 2	ウェップシステム	¥5800／SPG	
215	8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	
216	夏	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥4900／SLG	
217	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
218	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定／STG	
219	夏	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	¥5800／STG	
220	夏	熱砂の惑星	伊藤忠商事	未定／AVG	
221	夏	メルティランサー2(仮)	イマジニア	未定／SLG	
222	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定／AVG	
223	夏	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定／対戦ACT	
224	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
225	夏	はじめの一歩　CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定／SLG	
226	夏	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.1 ～虹色の青春～	コナミ	未定／AVG	
227	夏	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
228	夏	フォトジェニック	サンソフト	未定／SLG	
229	夏	RIVEN　The　Sequel　to　MYST	サンソフト	未定／AVG	
230	夏	イバラード(仮)	システムサコム／テレビ朝日	未定／AVG	
231	夏	ミニ四駆　爆走兄弟レッツ&ゴー WGP　ハイパーヒート	ジャレコ	未定／SLG	
232	夏	攻殻機動隊　GHOST in the SHELL	SCE	未定／STG	
233	夏	ラグナキュール	SME	¥5800／RPG	
234	夏	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
235	夏	聖龍伝説～外伝～(仮)	バップ	¥5800／ACT	
236	夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定／対戦ACT	
237	夏	ジャーニーマンプロジェクト　ペガサスプライム	バンダイ	未定／AVG	
238	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	未定／ACT	
239	夏	MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800予定／SLG	
240	夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
241	夏	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG	
242	夏	英雄志願　GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
243	夏	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
244	夏	卒業　VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
245	夏	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
246	夏	ラングリッサーⅠ・Ⅱ(仮)	メサイア	未定／S・RPG	
247	夏	ARMORED　CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	
248	10月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
249	10月	Air Assault	SCEI	¥5800／AVG	
250	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
251	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	未定／RPG	
252	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	未定／TBL	
253	秋	Shadow　Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
254	12月	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	
255	12月	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ(仮)	コナミ	未定／SPG	

●年内予定のソフト

256	97年	パーフェクトビリヤード	アイディアファクトリー	¥5800予定／TBL	
257	97年	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
258	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
259	97年	Jリーグ　エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
260	97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
261	97年	G王　KING　OF　GAMES	クレフ	未定／???	
262	97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	
263	97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ	未定／RPG	
264	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
265	97年	日本プロゴルフ協会監修　ダブルイーグル	サンソフト	¥6800予定／SPG	
266	97年	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
267	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談	システムサコム	¥5800予定／ETC	
268	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	
269	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	未定／RPG	
270	97年	エースコンバット2	ナムコ	未定／STG	
271	97年	子育てクイズ　マイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	
272	97年	タイムクライシス　＋　ガンコン	ナムコ	未定／STG	
273	97年	テイルズ　オブ　デスティニー	ナムコ	未定／RPG	94
274	97年	ホタル	パイオニアLDC	未定／ACT	
275	97年	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
276	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
277	97年	HERC'S　ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG	
278	97年	BALL　BLAZER	BPS	¥5800／SPG	
279	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
280	97年	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～	ピング	未定／SLG	

●発売日未定のソフト

281	未定	カラーズメニマ	アウトバック	未定／PZG	
282	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定／SPG	
283	未定	NHL　Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
284	未定	ALL　Star　Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
285	未定	BATTLE　SPORT	アクレイムジャパン	未定／SPG	
286	未定	RPGツクール3	アスキー	未定／ETC	
287	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
288	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	未定／ETC	
289	未定	ナノテック　ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／STG	
290	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
291	未定	X2	カプコン	¥5800／STG	
292	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode 1　「月の神殿」	カプコン	未定／AVG	
293	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode 2　「死闘!ワイリーナンバーズ」	カプコン	未定／AVG	
294	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode 3　「最後の戦い!!」	カプコン	未定／AVG	
295	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	未定／RPG	
296	未定	ロックマンX4	カプコン	未定／ACT	
297	未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
298	未定	飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
299	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
300	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800／STG	
301	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
302	未定	ヴァーチャパーク　the　フィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	¥5800予定／ETC	
303	未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	
304	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
305	未定	実況パワフルプロ野球'97	コナミ	¥5800予定／SPG	
306	未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	未定／PZG	193
307	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.2	コナミ	未定／AVG	
308	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.3	コナミ	未定／AVG	
309	未定	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
310	未定	ミッドナイトラン　～ロードファイター2～	コナミ	¥5800予定／RCG	
311	未定	リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
312	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
313	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
314	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
315	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定／RPG	
316	未定	THE　MACH　GOLF	ZOOM－X	¥5800／SPG	
317	未定	ザウバー	スクウェア	未定／STG	
318	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
319	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
320	未定	オメガブースト	SCE	未定／STG	
321	未定	クライムクラッカーズ2	SCE	未定／RPG	
322	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定／PZG	
323	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定／TBL	
324	未定	Monster　Truck　Rally(仮)	SCEI	未定／STG	
325	未定	アタリアーケードクラシック(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／ETC	
326	未定	ウォーゴッズ　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
327	未定	タイガーシャーク　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／STG	
328	未定	T－MEK(仮)　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
329	未定	ドライバー　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
330	未定	ローカス(仮)　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／RCG	
331	未定	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	未定／RPG	201
332	未定	アドヴァンストV.G.2	TGL	未定／ACT	
333	未定	えこのKIDS　～誰が為に金は成る～	TGL	¥5800／TBL	
334	未定	TILK～青い海から来た少女	TGL	¥5800／S・RPG	
335	未定	ファーランドストーリー～四つの封印～(仮)	TGL	¥6800／S・RPG	
336	未定	ウキウキ釣り天国(仮称)	テイチク	未定／SLG	
337	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
338	未定	もってけたまごSPECIAL	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
339	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ	未定／STG	
340	未定	Jump　KID(仮)	NEW	未定／ACT	
341	未定	ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ～アルプス編～	NETYOU(ネッチュウ)	未定／SLG	
342	未定	NO　L2(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
343	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
344	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
345	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定／A・RPG	
346	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
347	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
348	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
349	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
350	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
351	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
352	未定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	未定／RPG	
353	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
354	未定	TOKYO／２０２０	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

TGSへのカウントダウン開始!?　今回も新登場のタイトル満載なのだ!!

前号の本欄でもお伝えした通り、ＴＧＳが目前に迫った(４月４日～)。そのためだろう、実に多くの新タイトルが登場している。この勢いは４月いっぱいまで続きそうな気配だ（当日会場で発表されるタイトルもあるだろうしね)。また、スクウェア・タイトルの今後の発売日もハッキリしてきた。それによると、どうやら『サガ　フロンティア』よりも『Ｆタク』の方が先に発売されるらしい。楽しみな初夏になりそうだね。

Who are Drift Master?

PlayStation

箱根、六甲、函館などの実在する峠道や東京有明ベイエリアをモデリングしたコースに挑戦!

峠道を舞台にしたレースをここに再現!選択可能なマシンは約20種類!
1P・2P対戦やタイムアタックに加え、ヒルクライム・レース形式のタイムトライアルも用意!
またキャラクターを盛り込んだストーリー・モードも楽しめます。

峠MAX

とうげ・マックス

最速ドリフトマスター

●2P対戦可能
●ネジコン対応
プレイステーション専用ソフト
3Dレースゲーム(1～2人用)
好評発売中
価格5,800円(税抜)

©ATLUS/CAVE 1997

協賛雑誌(五十音順)

CARトップ CARBOY CARisma Tipo J's Tipo ベストカー ホリデーオート ヤングバージョン REV SPEED

ATLUS JTCC Video Series

※全国の書店またはコンビニエンス・ストアでお買い求めください。

Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて	好評発売中!	3,300円(税込)
Vol.2 '96チャンピオンへの道	好評発売中!	3,300円(税込)
Vol.3 バトル&クラッシュ	好評発売中!	3,300円(税込)

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

〔ご利用方法〕 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝日除く インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

PlayStation

●声の出演●
フェイド/結城比呂
川上聖良/小山裕香　後藤絵里香/萩森侚子
牧村杏奈/井上喜久子　リリカ/冬馬由美
カレン/山崎和歌奈　神宮寺玲緒/緒方恵美
リーヴ/速水奨　バルス/関俊彦

プレイステーション専用ソフト　シミュレーションロマンス（1人用）

好評発売中　価格6,800円（税抜）

「いまどきのバンパイア」2大特別付録！
●ミニドラマなどを収録したシングルCD同梱!
●「スイートメモリー」メモリーカードシール付き!

©ATLUS / アストロビジョン 1996

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。　neGcon は(株)ナムコの商標です。

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

電撃PlayStation Vol.42
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年3月14日発行（隔週金曜日発行）第3巻第6号通巻38号　発行人／染谷恵司　編集人／江部雅人
発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業
定価490円（本体価格476円）
T1024572030493

©Media Works 1997

印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24572-3/14